

PREPARAÇÃO

Jogadores na platéia.

PARTE I

FOCO

Sem FOCO; jogadores em pé não fazem nada.

DESCRIÇÃO

Divida o grupo em dois times. Time 1 permanece em pé, em linha reta, olhando para a platéia que permanece sentada (Time 2). O Time 1 deve permanecer em pé sem fazer nada.

INSTRUÇÃO

Não façam nada! Nós vamos olhar para vocês! Isso é tudo! (Caso um jogador individual começar a fazer algo, não chame os jogadores individualmente pelos nomes; fale com todos os jogadores) *Vocês não fazem nada! Nós olhamos para vocês!*

AVALIAÇÃO

(Sem período de avaliação até que tanto o Time 1 quanto o Time 2 tenham jogado as Partes I e II)

NOTAS

1. O objetivo da Parte I é manter os jogadores em pé, *desfocados*. Permaneça na Parte I do jogo até que todos os jogadores que estão em pé estejam visivelmente desconfortáveis. Alguns indivíduos irão rir e ficar mudando de posição de um pé para outro; outros irão simplesmente congelar ou tentar aparentar indiferença.
 2. Se os membros do time na platéia começarem a rir, ignore o riso e enfatize a orientação: *Nós olhamos para vocês!*
-

PARTE II

FOCO

Fazer algo conforme a instrução (contar cadeiras).

DESCRIÇÃO

Quando os jogadores do Time 1 mostrarem sinais de desconforto, o instrutor dá uma tarefa para ser feita, tal como contar o número de tábuas do assoalho ou de tacos no chão, ou então de cadeiras no recito. Os jo-

gadores devem ser orientados para continuar contando até que os sinais de desconforto desapareçam e os jogadores demonstrem alívio e relaxamento corporal.

INSTRUÇÃO

Contem todas as (cadeiras) da sala! Vocês estão fazendo a coisa mais importante de sua vida! Continuem contando! Contem novamente! (Quando os sinais de desconforto tiverem desaparecido, troque os times) *Obrigado, Time 1, vocês podem sentar. Time 2, fiquem em pé formando uma fileira de frente para a sala, olhando para o Time 1. Apenas fiquem em pé! Não façam nada!* (Continue a dar a instrução da Parte I e depois passe para a Parte II com o Time 2 conforme acima descrito antes do período de avaliação com o grupo todo.)

AValiação

Como você se sentiu quando estava de frente para nós no início? (Evite respostas emocionais – Aluno: *Eu me senti desconfortável.* Professor: *Não sei o que quer dizer com desconfortável. Como estavam suas mãos? etc.*) *Como estava seu estômago? Seu pescoço? Platéia, como pareciam os jogadores quando estavam em pé sem fazer nada? Quantos de vocês sentiram um embrulho no estômago quando estavam de frente para nós no início? E quando estavam contando ou fazendo o que pedi como se sentiram? O que aconteceu com as palmas das mãos suadas, o pescoço duro e o estômago embrulhado?*

NOTAS

1. A resposta do grupo logo será *O desconforto corporal desapareceu. Por quê? Eu tinha alguma coisa para fazer.* Explique que essa experiência é uma compreensão do FOCO e que em todos os Jogos Teatrais será dado um FOCO para os jogadores – alguma coisa para fazer.
2. Deixe que cada jogador experimente de maneira pessoal e orgânica a descoberta do poder do FOCO, ou alguma-coisa-para-fazer.
3. Como o Time 2 observou a transformação do Time 1 quando foi dada aos participantes a instrução de algo para fazer, alguns começarão a contar por conta própria para evitar o desconforto. Dê continuamente a instrução *Não faça nada!* durante a Parte I.
4. Para mais informações sobre o FOCO, consulte o Manual.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Demonstração do FOCO

PREPARAÇÃO

Orientador: Leia Comentário sobre *Caminhada no Espaço* (Manual, p. 41)
Grupo todo.

FOCO

Sentir o contato com a parte do corpo indicada.

DESCRIÇÃO

Os jogadores permanecem silenciosamente sentados em suas carteiras e fisicamente sentem aquilo que está em contato com seus corpos, conforme a instrução.

INSTRUÇÃO

Sinta os pés nas meias! Sinta as meias nos pés! Sinta os pés nos sapatos! Sinta os sapatos nos pés! Sinta as meias nas pernas! Sinta as pernas nas meias!

Sinta a calça ou saia nas pernas! Sinta as pernas nas calças! Sinta a roupa de baixo perto do seu corpo! Sinta o corpo perto da roupa de baixo! Sinta a blusa ou camisa com seu peito e sinta o seu peito dentro da blusa ou camisa! Sinta o anel no dedo! Sinta o dedo no anel! Sinta o cabelo na cabeça e as sobrancelhas na testa! Sinta a língua na boca! Sinta as orelhas! Vá para dentro e tente sentir o que está dentro da cabeça com a cabeça! Sinta o espaço à sua volta! Agora deixe que o espaço sinta você!

AVALIAÇÃO

Houve alguma diferença entre sentir o anel no dedo e sentir o dedo no anel?

NOTAS

1. *Sentindo o Eu com o Eu* (A2) pode ser usado sozinho ou com *Caminhada no Espaço* (A6, A7 e A8).
2. Dê a instrução *Fique de olhos abertos!* se necessário. Este exercício deve trazer os jogadores e o coordenador para dentro da sala (o ambiente escolar). Olhos fechados podem ser uma defesa.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Percepção Corporal

Caminhada no Espaço

Tocar – Ser Tocado
Aquecimento Silencioso
Jogo Sensorial
Movimento Físico e Expressão
Tempo Presente/Aqui, Agora!

PREPARAÇÃO

Grupo todo.

FOCO

Ouvir o maior número de sons possível no ambiente imediato.

DESCRIÇÃO

O grupo todo permanece sentado, silenciosamente, de olhos fechados, por um minuto ou mais, ouvindo os sons do ambiente imediato. Os jogadores prestam atenção para os diferentes sons que há no ambiente.

INSTRUÇÃO

Ouçá todos os sons à sua volta – até os mais imperceptíveis! Preste atenção! Ouça o maior número de sons possível!

AVALIAÇÃO

Quais sons Você ouviu? (Peça para os jogadores identificarem tantos sons quanto possível). Quantos ouviram aquele som? Quais sons ainda não foram mencionados?

NOTAS

1. Dê esse exercício como *tarefa de casa*, a ser feita por alguns minutos por dia, ao caminhar, em casa, com a família etc.
-

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo de Ouvir-Escutar

Aquecimento Silencioso

Jogo Sensorial

PREPARAÇÃO

Aquecimento: *Ouvindo o Ambiente (A3)*

Grupo todo.

FOCO

Ouvir sons (sem atitudes em relação a eles).

DESCRIÇÃO

Os jogadores ouvem os sons no ambiente e deixam que os sons sejam ouvidos.

INSTRUÇÃO

Envie sua audição para o ambiente acima, abaixo, atrás, perto e longe de você! Seu ouvido é uma extensão física de você! Sua antena! Seu instrumento! Ouça os sons no espaço! Capte os sons que aí encontra! Deixe seu ouvido captar os sons! Deixe que os sons sejam ouvidos!

AVALIAÇÃO

Discuta a função dos ouvidos como corpo físico e a audição como antena física que vai além do corpo físico.

NOTAS

1. Esse exercício pode ser realizado sentado em carteiras; caminhando durante os jogos de espaço e a qualquer hora do dia.
 2. Se feito com regularidade, esse exercício pode trazer maior textura para o som.
 3. Veja Atitudes (Manual, p. 52)
-

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo de Ouvir-Escutar

Aquecimento Silencioso

Jogo Sensorial

PREPARAÇÃO

Coordenador: Joga ou canta a música até que todos os jogadores a aprendam.

Grupo todo.

VERSOS

Passa, passa três vezes

O último há de ficar

Tem mulher e filhos

Que não pode sustentar

Qual deles será?

O da frente ou o de trás?

O da frente corre mais

O de trás há de ficar!

DESCRIÇÃO

Dois jogadores ficam de frente um para o outro, erguendo ambos os braços acima de suas cabeças. Com os dedos entrelaçados formam um *túnel*. Os outros jogadores formam uma fileira indiana e passam, um depois do outro, dentro do *túnel*. Todos entoam o refrão acima. Ao final do refrão (que é repetido a cada vez com maior velocidade), a dupla que forma o *túnel* captura, com as mãos entrelaçadas, um dos jogadores na fileira. O jogador capturado pode escolher entre duas frutas: *Pêra ou maçã*? A cada uma das frutas corresponde um dos jogadores na dupla e o jogador capturado se posiciona atrás desse parceiro. O jogo termina quando o último jogador da fileira for capturado. Conta-se quantos jogadores da fileira ficaram atrás de cada jogador na dupla e vence o jogo aquele que possui maior número.

INSTRUÇÃO

Nenhuma.

AVALIAÇÃO

Nenhuma.

* O jogo tradicional americano foi substituído por esse jogo tradicional brasileiro. (N. da T.)

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo Tradicional

Aquecimento Ativo

PREPARAÇÃO

Coordenador: Leia Comentário sobre *Caminhada no Espaço* (Manual, p. 41). Você pode querer evitar esses jogos (A6, A7, A8) até que se sinta mais confortável e em contato com essa abordagem do espaço.

Aquecimento: *Sentindo o Eu com o Eu* (A2)

Grupo todo.

FOCO

Sentir o espaço com o corpo todo.

DESCRIÇÃO

Os jogadores caminham e investigam fisicamente o espaço como se fosse uma substância desconhecida.

INSTRUÇÃO

(Dê algum tempo entre cada frase de instrução para que os jogadores possam passar pela experiência).

Caminhe por aí e sinta o espaço à sua volta! Investigue-o como uma substância desconhecida e não lhe dê um nome! Sinta o espaço com as costas! Com o pescoço! Sinta o espaço com o corpo e deixe que suas mãos formem um todo com seu corpo! Sinta o espaço dentro da boca! Na parte exterior de seu corpo! Sinta a forma de seu corpo quando se move pelo espaço! Agora deixe que o espaço sinta Você! O seu rosto! Os seus braços! O seu corpo todo! Mantenha os olhos abertos! Espere! Não force! Você atravessa o espaço e deixa que o espaço o atravesse!

AVALIAÇÃO

Alguém teve a sensação de sentir o espaço ou de deixar que o espaço o sentisse? (Não insista na avaliação das caminhadas no espaço.)

NOTAS

1. Como em todas as caminhadas no espaço, o coordenador-instrutor caminha com o grupo enquanto dá instruções para o exercício. Utilize as características físicas de seus jogadores (boca cerrada, ombros curvados etc.) como guia para dar as instruções para as caminhadas no espaço. Por exemplo, se um dos jogadores tem uma expressão rígida no olhar, você pode dizer: *Coloque espaço onde estão os seus olhos! Deixe que a sua visão passe pelos seus olhos!* Quando especificar a

- área de tensão de um dos jogadores, não deixe que ele o perceba. O que ajudar a um deles, ajuda a todos.
2. Uma introdução simples para a substância do espaço é perguntar para os jogadores o que existe entre você e eles. Os jogadores irão responder: *Ar, Atmosfera, Espaço*. Qualquer que seja a forma como os jogadores a denominam, peça para que considerem aquilo que está entre, ao redor, acima e abaixo deles como sendo *substância do espaço* para o objetivo deste exercício.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Caminhada no Espaço

Tocar – Ser Tocado

Aquecimento Silencioso

Jogo Sensorial

Movimento Físico e Expressão

Tempo Presente/Aqui, Agora!

PREPARAÇÃO

Aquecimento: *Caminhada no Espaço #1 (A6)*

Grupo todo.

FOCO

Sustentar a si mesmo ou deixar que a substância do espaço o sustente, de acordo com a instrução.

DESCRIÇÃO

Os jogadores caminham pela sala e sustentam a si mesmos ou permitem que o espaço os sustente, de acordo com a instrução.

INSTRUÇÃO

Você atravessa o espaço e deixa que o espaço atravesse você! Enquanto caminha, entre dentro de seu corpo e sinta as tensões! Sinta seus ombros! Sinta a coluna de cima a baixo! Sinta o seu interior a partir do interior! Observe! Anote! Você é seu único suporte! Você sustenta o seu rosto! Seus dedos dos pés! Seu esqueleto todo! Se você não se sustentasse, você se despedaçaria em mil partes! Agora mude! Caminhe pelo espaço e deixe que o espaço o sustente! O seu corpo entenderá! Perceba o que o seu corpo está sentindo! Coloque espaço onde estão seus olhos! Deixe que o espaço sustente seus olhos! Deixe que o espaço sustente seu rosto! Seus ombros! Agora mude! Agora é você quem se sustenta novamente! (Troque sempre a instrução entre ser suporte de si mesmo e ser sustentado pelo espaço até que os jogadores experimentem a diferença.)

AVALIAÇÃO

Havia uma diferença entre sustentar a si mesmo e deixar que o espaço o sustente?

NOTAS

1. Como em *Caminhadas no Espaço #1 (A6)*, o professor/coordenador caminha com o grupo enquanto dá as instruções para o exercício. Dê um espaço de tempo entre as instruções para que os jogadores experimentem.
2. Deixar que o espaço sustente não significa perder o controle ou andar aos trancos. O jogador deve permitir que o corpo encontre o seu ali-

nhamento correto. *Permita que o seu corpo encontre o alinhamento correto!* é uma instrução útil neste exercício.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Caminhada no Espaço

Tocar – Ser Tocado

Aquecimento Silencioso

Jogo Sensorial

Movimento Físico e Expressão

Tempo Presente/Aqui, Agora!

PREPARAÇÃO

Aquecimentos: *Caminhada no Espaço # 1 e #2 (A6 e A7).*

Grupo todo.

FOCO

O movimento físico do esqueleto no espaço.

DESCRIÇÃO

Os jogadores caminham pelo espaço, focalizando o movimento do esqueleto nos ossos e nas articulações.

INSTRUÇÃO

Você passa pelo espaço e deixa que o espaço passe por você! Sinta o seu esqueleto se movimentando no espaço! Evite ver uma foto de seu esqueleto! Sinta o movimento de cada articulação! Deixe que suas articulações se movimentem livremente! Sinta o movimento de sua coluna! De seus ossos pélvicos! De suas pernas! Deixe que sua cabeça repouse sobre o seu próprio pedestal! Sinta o seu crânio com o seu crânio! Agora ponha espaço onde estão suas bochechas! Em torno dos ossos do seu braço! Entre cada disco de sua espinha dorsal! Ponha espaço onde está o seu estômago! Sinta sua própria forma uma vez mais! O contorno exterior de todo o seu corpo no espaço! Sinta onde termina o espaço e começa o seu corpo! Você caminha pelo espaço e deixa que o espaço atravessasse você! Observe seu esqueleto movimentando-se no espaço! Fechem os olhos! Você está em um novo espaço. Agora, abra os olhos! Veja o novo lugar em que está! (Repita isto duas ou três vezes.) Seu próximo passo é para dentro de um lugar desconhecido! Agora você está entrando em um lugar desconhecido!

AVALIAÇÃO

Você sentiu o seu próprio esqueleto movimentando-se no espaço?

NOTAS

1. Crianças pequenas, que podem ficar desconcertadas com a palavra *esqueleto*, podem ser conscientizadas de que o esqueleto é a estrutura básica do corpo de qualquer pessoa. Esse exercício irá ajudar.
2. Quando o espaço corporal é ligado com o espaço exterior nesse exercício, alguns jogadores poderão experimentar ansiedade. Caso haja

ansiedade, traga os jogadores de volta para a forma de seu próprio corpo rapidamente.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Percepção Corporal

Exploração do Ambiente

Caminhada no Espaço

Tocar – Ser Tocado

Aquecimento Silencioso

Jogo Sensorial

Movimento Físico e Expressão

Tempo Presente/Aqui, Agora!

PREPARAÇÃO

Coordenador: antes de apresentar o jogo, leia o Comentário sobre *Objeto no Espaço* (Manual, p.42)

Jogadores na platéia.

FOCO

Manter a bola no espaço e não na cabeça.

DESCRIÇÃO

Divida o grupo em dois grandes times. Um time é a platéia. Depois inverta as posições. Se estiver trabalhando individualmente dentro de cada time, cada jogador começa a jogar a bola contra uma parede. As bolas são todas imaginárias, feitas de substância do espaço. Quando os jogadores estiverem todos em movimento, a instrução deverá mudar a velocidade com a qual as bolas são jogadas.

INSTRUÇÃO

(Modifique a velocidade da fala para combinar com a instrução: por exemplo, ao dar a instrução para que a bola se movimente em câmera lenta, fale em câmera lenta.) A bola está se movendo muuuuito, muuuuuuuuuuito lentamente! *Pegue a bola em câmara muito lenta! Agora a bola se move normalmente! Use o corpo todo para jogar a bola! Mantenha o seu olho na bola! Agora muito rápido! Jogue a bola o mais rápido que você puder! Para trás e para frente tão rápido quanto puder! Normal de novo. Agora novamente em câmera muuuuuuuuuuito leeeentaaaaaaa! Dê o tempo para que a bola percorra o espaço! Veja o caminho que a bola percorre no espaço! Muito bem, agora em ritmo normal novamente!*

AValiação

Jogadores, a bola estava no espaço ou em suas cabeças? Platéia, vocês concordam com os jogadores? A bola estava nas suas cabeças ou no espaço? Jogadores, vocês viram o caminho que a bola percorreu no espaço? Platéia, vocês concordam?

NOTAS

1. O jogador sabe quando a bola está no espaço ou na sua cabeça. Quando ela está no espaço ela *aparece* tanto para o jogador como para a platéia.

2. A pergunta *A bola estava no espaço ou nas suas cabeças?* feita para os jogadores da platéia é importante porque ela coloca a responsabilidade na platéia de observar a realidade do objeto no espaço. A platéia é tão responsável por manter o FOCO quanto o time que está jogando.
3. Após a avaliação do primeiro time, faça o próximo time jogar. O segundo time se beneficiou da avaliação do primeiro time?
4. Dê a instrução com energia durante o jogo, enfatizando o uso do corpo todo para manter a bola em movimento. Os jogadores devem terminar o jogo com todos os efeitos físicos de um jogo de bola (quentes, sem fôlego etc.)
5. As palavras usadas pelo coordenador-instrutor na apresentação deste jogo devem ser cuidadosamente escolhidas. Não se deve pedir que os jogadores façam de conta ou que imaginem. Os jogadores são simplesmente orientados a manter a bola no espaço e não em suas cabeças.
6. Quando a bola *aparece* ela pode ser vista como se uma bola real estivesse sendo usada. Todos saberão quando isto acontece.
7. Para maiores informações sobre "Fora da Mente! No Espaço!" veja o Manual, p. 57.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Parte do Todo: Interação

Objeto no Espaço: Tornando Visível o Invisível

Jogo de Playground

Aquecimento Ativo

Comunicação Não-Verbal

Movimento Físico e Expressão

PREPARAÇÃO

Coordenador-instrutor: Leia Comentário sobre *Objeto no Espaço* (Manual, p. 42), onde há notas importantes sobre apresentação, instrução e avaliação.

Jogadores na platéia.

FOCO

Manter a bola no espaço e fora da cabeça.

DESCRIÇÃO

Divida o grupo em dois grandes times. Um time torna-se jogador enquanto o outro é a platéia. Depois inverta as posições. O time de jogadores entra em acordo sobre o tamanho da bola. Em pé no círculo, os jogadores jogam a bola de um para o outro. Uma vez que o jogo esteja em movimento, o coordenador dá instruções variando o peso da bola.

INSTRUÇÃO

A bola está ficando leve! Cem vezes mais leve! Agora é normal novamente! Mantenha a bola no espaço e tire-a de sua cabeça! Agora é cem vezes mais pesada! Dê tempo e espaço para a bola! Use seu corpo todo para jogar a bola! A bola é normal novamente! Veja a bola!

AValiação

Platéia, a bola estava no espaço ou na cabeça dos jogadores? Os jogadores mostraram o peso da bola? Jogadores, vocês concordam com a platéia? A bola estava no espaço? Ou dentro de suas cabeças? Jogadores na platéia, a bola estava no espaço? Ou estava dentro de suas cabeças?

NOTAS

1. Quando a bola se torna tão leve quanto possível, os corpos parecem tornar-se mais leves e movimentam-se em câmara lenta ou tornam-se mais pesados com a bola mais pesada. Não traga esse ponto para a atenção dos jogadores, pois alguns jogadores podem interpretar a leveza ou peso para agradar o coordenador em lugar de manter o FOCO que espontaneamente produz o resultado que estamos almejando.
2. Para mais informações, consulte o Manual.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Parte do Todo: Interação

Objeto no Espaço: Tornando Visível o Invisível

Jogo de Playground

Aquecimento Ativo

Comunicação Não-Verbal

Movimento Físico e Expressão

PREPARAÇÃO

Coordenador: Leia Comentário sobre *Objeto no Espaço* (Manual, p. 42)

Aquecimento: *Jogo de Bola #2* (A10)

Jogadores na platéia.

FOCO

Manter a bola no espaço e fora da cabeça.

DESCRIÇÃO

Faça a contagem em grupos grandes (dez jogadores ou mais). Cada grupo entra em acordo sobre o tipo de bola no espaço. Os jogadores em pé no círculo procuram acertar um jogador que está no centro com a bola. Se o jogador no centro for atingido, ele troca de lugar com o jogador que arremessou a bola. Não vale acertar o jogador do centro acima da cintura (veja Nota 2, abaixo).

INSTRUÇÃO

Joguem com o corpo todo! Veja a bola! Não vale acertar acima da cintura! Jogue e pegue com o corpo todo! Veja a bola no espaço – fora da cabeça! (Quando o jogador do centro é atingido) Troque de lugar com o jogador que arremessou a bola! Pegue com o corpo todo! Veja a bola no espaço – fora da cabeça!

AValiação

Jogadores, a bola estava no espaço ou dentro de suas cabeças? Platéia, a bola estava no espaço ou dentro da cabeça dos jogadores? Dentro da cabeça de vocês? Esse último time tirou proveito das avaliações prévias dos outros times? Jogadores, vocês concordam? Todos os jogadores jogavam com a mesma bola?

NOTAS

1. Lembre-se: se os jogadores não saírem desse jogo com os mesmos sintomas (excitação, calor físico, faces avermelhadas, fora de fôlego) que teriam se jogassem com uma bola real, estavam fazendo de conta.
2. A regra *acertar acima da cintura* é divertida para os jogadores, já que não existe bola real. A regra é obedecida da mesma forma.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Parte do Todo: Interação

Objeto no Espaço: Tornando Visível o Invisível

Jogo de Playground

Aquecimento Ativo

Comunicação Não-Verbal

Movimento Físico e Expressão

PREPARAÇÃO

Introdutório: *Jogo de Bola #2 (A10)*

Jogadores na platéia.

FOCO

Manter a corda no espaço como um elo de ligação entre os jogadores.

DESCRIÇÃO

Divida em times de dois. Um time por vez, cada jogador tenta puxar o outro fazendo-o atravessar a linha do centro, exatamente como no jogo do cabo de guerra. Aqui, contudo, a corda não é visível, mas feita de substância do espaço.

INSTRUÇÃO

Veja a corda no espaço! Tire da cabeça! Veja essa corda que está entre vocês! Use o corpo todo para puxar! As costas! Os pés! Vejam a mesma corda! Puxem! Puxem! (Com muita energia) Puxem! Puxem!

AValiação

Platéia, os jogadores viram a mesma corda? A corda uniu os jogadores? A corda estava no espaço ou na cabeça dos jogadores? Jogadores, a corda estava no espaço ou em suas cabeças? Os jogadores concordam com a platéia? A platéia concorda com os jogadores?

NOTAS

1. Jogue os jogos com a corda no espaço e a bola no espaço com seu grupo até que o fenômeno dos objetos no espaço, fora da cabeça, tenha sido experimentado por todos e seja entendido pelo seu grupo.
2. À medida que seu grupo se familiariza com esse jogo em pares, acrescente mais e mais jogadores em ambos os extremos da corda.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Parte do Todo: Interação

Objeto no Espaço: Tornando Visível o Invisível

Jogo de Playground

Aquecimento Ativo

PREPARAÇÃO

Grupo todo.

FOCO

Tentar ocultar do jogador do centro quem inicia o movimento.

DESCRIÇÃO

Os jogadores permanecem em círculo. Um jogador sai da sala enquanto os outros escolhem alguém para ser o líder, que inicia os movimentos. O jogador que saiu é chamado de volta, vai para o centro do círculo e tenta descobrir o iniciador dos movimentos (mexendo as mãos, batendo os pés, balançando a cabeça etc.). O líder pode mudar de movimentos a qualquer momento, mesmo quando o jogador do centro estiver olhando para ele. Quando o jogador do centro descobrir o iniciador, dois outros jogadores são escolhidos para assumir seus lugares.

INSTRUÇÃO

(Apenas se o líder não trocar de movimento com frequência suficiente)
Iniciador, troque de movimento quando tiver chance! Jogadores, prestem atenção na mudança, não deixem o iniciador sozinho!

AVALIAÇÃO

Nenhuma.

NOTAS

1. Esse jogo tradicional é um aquecimento excelente para os jogos de *Espelho* (A15, A16 e A17) na medida em que encoraja os jogadores a olharem uns para os outros.
2. Imediatamente após esse jogo, divida o grupo em times de dois para *Três Mudanças* (A14) que é o próximo passo de aquecimento para os jogos de *Espelho*.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo Tradicional

Jogo de Olhar-Ver

Aquecimento Ativo

Jogo Sensorial

PREPARAÇÃO

Utilize esse jogo depois de *Quem Iniciou o Movimento?* (A13) e antes de *Espelho* (A15) como sessão de oficina.

Grupo todo.

FOCO

No outro jogador, para ver onde foram feitas mudanças.

DESCRIÇÃO

Divida o grupo em pares. Todos os pares jogam simultaneamente. Os parceiros se observam cuidadosamente, notando o vestido, o cabelo, os acessórios etc. Então, eles viram de costas um para o outro e cada um faz três mudanças na sua aparência física: eles dividem o cabelo, desamarram o laço do sapato, mudam o relógio de lado etc. Quando estiverem prontos, os parceiros voltam a se olhar e cada um tenta identificar quais mudanças o outro fez.

INSTRUÇÃO

Não é necessária.

AVALIAÇÃO

Não é necessária.

NOTAS

1. Este jogo pode ser jogado com grande excitação por algum tempo quando há troca de parceiros e ao serem pedidas até quatro ou mais mudanças.
2. Troque os parceiros seguidamente e peça cinco, seis, sete e até mesmo oito mudanças, orientando-os para que observem também as costas dos parceiros.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo Tradicional

Jogo de Olhar-Ver

Aquecimento Silencioso

Jogo Sensorial

PREPARAÇÃO

Coordenador: leia Comentário sobre o *Espelho* (Manual, p. 43)

Introdutórios: *Quem Iniciou o Movimento?* (A13) e *Três Mudanças* (A14).

Jogadores na platéia.

FOCO

Refletir perfeitamente o gerador dos movimentos.

DESCRIÇÃO

Divida o grupo em times de dois. Um jogador fica sendo A, o outro B. Todos os times jogam simultaneamente. A fica de frente para B. A reflete todos os movimentos iniciados por B, dos pés à cabeça, incluindo expressões faciais. Após algum tempo inverta as posições de maneira que B reflita.

INSTRUÇÃO

B inicia! A espelha! Movimentos grandes, com o corpo todo! Espelhe só o que você vê! Mantenham o espelho entre vocês! Espelhe tudo – da cabeça ao dedão do pé! Mudem! Agora A inicia e B é o espelho! Saiba quando inicia! Saiba quando é o espelho! Mudança! Mudança! (Dê a instrução Mudança! de novo e de novo para manter o jogo em andamento).

AVALIAÇÃO

Há uma diferença entre espelho e imitação? Você sabe quando era você que iniciava? Quando era espelho?

NOTAS

1. Cuidado com as suposições. Por exemplo, se B faz um movimento conhecido, o jogador A antecipa e assume o próximo movimento ou ele fica com B e o reflete?
2. Observe o espelho verdadeiro. Se B usar a mão direita, A usa a mão direita ou a esquerda? Não chame a atenção dos jogadores para esse fato de maneira cerebral. O jogo *Quem é o Espelho?* (a seguir) trará uma compreensão mais orgânica do espelho.
3. A mudança do gerador dos movimentos (A para B e B para A) deve ser feita sem interromper o fluxo de movimentos entre os jogadores.
4. Veja Período de Tempo (Manual, p. 64)

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo de Olhar-Ver

Parte do Todo: Ligação

Espelho/Siga o Seguidor

Comunicação Não-Verbal

Jogo Sensorial

Tempo Presente/Aqui, Agora!

PREPARAÇÃO

Coordenador: Leia Comentário sobre o *Espelho* (Manual, p. 43)

Introdutório: *Espelho* (A15)

Jogadores na platéia.

FOCO

Esconder da platéia qual jogador é o espelho.

DESCRIÇÃO

Times de dois. Antes de começar, os jogadores decidem entre si quem será o gerador do movimento e quem será o espelho. Este jogo é realizado da mesma forma que o jogo anterior, exceto que o instrutor não dá a ordem: *Mudança!* Um jogador inicia os movimentos, o outro reflete e ambos tentam ocultar quem é o espelho. Quando os dois jogadores estiverem fazendo movimentos, o coordenador diz o nome de um deles. Os jogadores que estão na platéia levantam o braço se o jogador mencionado pelo coordenador parece ser o espelho. Depois o coordenador deve mencionar o outro jogador para que a platéia levante o braço, caso ele aparente ser o espelho. Os dois continuam jogando enquanto a platéia vota até que se obtenha a unanimidade nos votos da platéia.

INSTRUÇÃO

(Peça para levantarem as mãos para votar qual jogador é o espelho).

AVALIAÇÃO

Inerente ao jogo.

NOTAS

1. Todos os jogadores devem passar pela experiência de tentar confundir a platéia, o que intensifica o FOCO na medida em que leva a uma compreensão orgânica ao refletir.
-

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Reconhecimento Espontâneo ao Refletir

Jogo de Olhar-Ver

Espelho/Siga o Seguidor

Comunicação Não-Verbal

Jogo Sensorial

PREPARAÇÃO

Coordenador: Leia Comentário sobre o *Espelho* (Manual, p. 43)

Aquecimento: *Espelho* (A15) e *Quem é o Espelho?* (A16)

Jogadores na platéia.

FOCO

Seguir o seguidor.

DESCRIÇÃO

Times de dois. Um jogador é o espelho, o outro o gerador dos movimentos. O diretor inicia o jogo de espelho normal e então diz *Mudança!* para que os jogadores invertam as posições. Essa ordem é dada a intervalos. Quando os jogadores estiverem iniciando e refletindo com movimentos corporais amplos, o diretor dá a instrução *Os dois espelham! Os dois iniciam!*, Os jogadores então espelham um ao outro sem iniciar. Isso é capcioso – os jogadores não devem iniciar, mas devem seguir o iniciador. Ambos são ao mesmo tempo o iniciador e o espelho (ou seguidor). Os jogadores espelham a si mesmos, sendo espelhados.

INSTRUÇÃO

Espelhe! Saiba quando inicia! Mudança! Espelhe só o que você vê, não o que pensa que vê! Mudança! (O instrutor pode entrar na área de jogo para checar as iniciativas dos jogadores.) *Saiba quando inicia! Faça movimentos corporais amplos! Amplie! Siga o seguidor! Espelhe apenas o que vê! Não o que pensa estar vendo! Espelhe! Mantenham o espelho entre vocês! Não inicie! Siga o iniciador! Siga o seguidor!*

AVALIAÇÃO

(Durante o jogo, há um jogador que se move):

Você iniciou este movimento? Ou você espelhou o que viu? Platéia, vocês concordam com o jogador?

NOTAS

1. Peça para os jogadores espelharem e iniciarem apenas quando estiverem fazendo movimentos corporais amplos.
2. Esse exercício pode confundir de início, mas permaneça jogando. Quando o jogador espelha o outro, haverá naturalmente variações corporais devido a diferentes estruturas corporais. Assim, os jogadores espelham a si mesmos sendo espelhados.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo de Olhar-Ver

Parte do Todo: Ligação

Espelho/Siga o Seguidor

Comunicação Não-Verbal

Jogo Sensorial

Tempo Presente/Aqui, Agora!

PREPARAÇÃO

Grupo todo.

FOCO

Nenhum.

DESCRIÇÃO

Sorteia-se quem será o *gavião*. Os outros jogadores formam uma fila indiana, de maneira que cada um segure com ambas as mãos o corpo do parceiro que está à sua frente, na altura da cintura. O *gavião* fica a uma certa distância da fila. Os jogadores que estão na fila iniciam o jogo através da chamada *Caça, gavião!*. O jogador-gavião então diz *Tô com fome!*. A seguir, cada um dos jogadores na fila responde apenas *Quer isso?* exibindo para o *gavião* uma parte do corpo (pé, dedo, orelha, nádegas etc.), sem tirar as mãos da cintura do jogador que está à sua frente. O *gavião* diz *Não!* ou *Sim!*. Quando for dito *Sim!*, a fila se move rapidamente para qualquer direção, não permitindo que o *gavião* alcance o jogador escolhido. Quando o *gavião* alcançar o jogador, invertem-se os papéis: aquele que foi pego vira *gavião* e aquele que era *gavião* entra na fila.

AVALIAÇÃO

Nenhuma.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo Tradicional

Aquecimento Ativo

Jogo Sensorial

* O jogo tradicional americano foi substituído por um jogo tradicional brasileiro. (N. da T.)

PREPARAÇÃO

Coordenador: leia Comentário de *Caminhada no Espaço*

(Manual, p. 41)

Grupo todo.

FOCO

Percepção física com a parte do corpo indicada.

DESCRIÇÃO

Os jogadores permanecem silenciosamente sentados em suas carteiras e percebem fisicamente o que está em contato com seu corpo, conforme a instrução.

INSTRUÇÃO

Sinta os pés nas meias! Sinta as meias nos pés! Sinta os pés nos sapatos! Sinta os sapatos nos pés! Sinta as meias nas pernas! Sinta as pernas nas meias! Sinta a calça ou a saia nas pernas! Sinta as pernas nas calças! Sinta a roupa de baixo perto do seu corpo! Sinta o seu corpo perto da roupa de baixo! Sinta a blusa ou camisa com seu peito e sinta o seu peito dentro da blusa ou camisa! Sinta o anel no dedo! Sinta o dedo no anel! Sinta o cabelo na cabeça e as sobrancelhas na testa! Sinta a língua na boca! Sinta as orelhas! Vá para dentro de si mesmo e perceba o que está dentro da cabeça com a cabeça! Sinta o espaço à sua volta! Agora deixe que o espaço sinta você!

AVALIAÇÃO

Houve alguma diferença entre sentir o anel no dedo e sentir o dedo no anel?

NOTAS

1. *Sentindo o Eu com o Eu* pode ser usado sozinho ou com *Caminhada no Espaço* (A6, A7 e A8).
2. Dê a instrução *Fique de olhos abertos!* se necessário. Este exercício deve trazer os jogadores e o professor para a sala (o ambiente escolar). Olhos fechados podem ser uma defesa.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Percepção Corporal

Caminhada no Espaço

Tocar – Ser Tocado

Aquecimento Silencioso

Jogo Sensorial

Movimento Físico e Expressão

Tempo Presente/Aqui, Agora!

PREPARAÇÃO

Aquecimento: *Caça-Gavião* (A18)

Introdutório: *Sentindo o Eu com o Eu* (A19)

Grupo todo.

FOCO

Ver, como extensão física dos olhos.

DESCRIÇÃO

Os jogadores enviam sua visão para observar objetos e permitir que os objetos sejam vistos.

INSTRUÇÃO

Envie sua visão para o ambiente! Sua visão é uma extensão física de você mesmo! Deixe que sua visão seja ativa! Envie sua visão para o meio da sala!

À sua volta! Permita que um objeto entre em seu campo de visão e seja visto! Tome seu tempo para ver esse objeto! Quando vir um objeto, deixe que esse objeto veja você! Mude de objetos!

AVALIAÇÃO

Qual é a diferença entre ver um objeto e deixar que o objeto seja visto?

NOTAS

1. Os olhos são parte do corpo físico e a visão é uma antena física (extensão) que alcança além do corpo – o ambiente.
 2. Para mais informação, veja o Manual.
-

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo de Olhar-Ver

Aquecimento Silencioso

Jogo Sensorial

PREPARAÇÃO

Introdutório: *Extensão da Visão* (A20)

Grupo todo.

FOCO

Penetrar um objeto com a visão.

DESCRIÇÃO

Os jogadores enviam sua visão como um instrumento para atravessar um objeto sólido e retornar.

INSTRUÇÃO

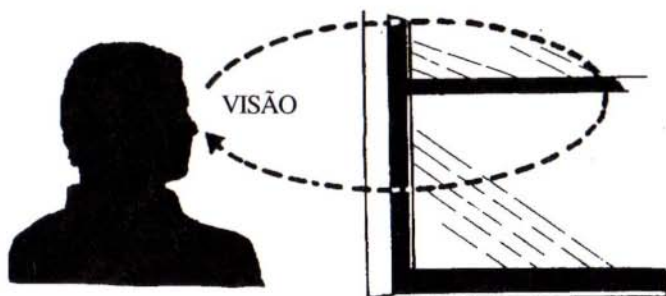
Envie sua visão como uma extensão de seus olhos! Deixe que a visão atravesse objetos sólidos! Envie-a através dos sólidos e deixe que retorne! Você não está tentando ver! Você está em repouso! Sua visão está tentando penetrar o objeto! Penetre o objeto com sua visão!

AVALIAÇÃO

Jogadores, houve uma nova dimensão acrescentada à visão através desse exercício?

NOTAS

1. Peça para os jogadores enviarem sua visão através de uma série de vidraças (atravessando um vidro, voltando através de outro) para clarificar esse exercício.



ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo de Olhar-Ver

Aquecimento Silencioso

Jogo Sensorial

PREPARAÇÃO

Introdutórios: *Jogo de Bola #2 (A10)* e *Cabo de Guerra (A12)*.
Jogadores na platéia.

FOCO

Mantener a corda no espaço – fora da cabeça.

DESCRIÇÃO

Divida o grupo em times de quatro ou mais ou permita agrupamento randomico. Cada time irá jogar seu próprio jogo de pular corda, sendo que alguns jogadores giram a corda enquanto os outros jogadores pulam. Jogue até que todos tenham tido a oportunidade de girar a corda.

INSTRUÇÃO

Permaneçam com a mesma corda! Usem o corpo todo para jogar o jogo!

AVALIAÇÃO

Os jogadores mantiveram a corda no espaço ou ela estava em suas cabeças?

NOTAS

1. Da mesma forma como no jogo tradicional de pular corda, o jogador que pisar na corda deve trocar de lugar com um dos jogadores que está girando a corda.
 2. Variantes de pular corda: Foguinho; Alturas da Corda; Corda Dupla etc.
 3. Pular corda é apreciado por jogadores de todas as faixas etárias.
-

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Parte do Todo: Interação

Objeto no Espaço: Tornando Visível o Invisível

Jogo de Playground

Aquecimento Ativo

Comunicação Não-Verbal

Movimento Físico e Expressão

PREPARAÇÃO

Introdutórios: *Jogo de Bola #1* (A9) e *Jogo de Bola #2* (A10).

Grupo todo ou com jogadores na platéia.

FOCO

Manter objetos no espaço – fora da cabeça.

DESCRIÇÃO

O grupo todo é dividido em grupos de diferentes tamanhos e cada time escolhe um jogo de playground que exige equipamento ou objetos para jogar (bolinhas de gude, peteca, bola, corda ou jogos de bola). Todos os times distribuídos no espaço da sala jogam os diferentes jogos simultaneamente como em um playground. Todos os jogos devem ser jogados com objetos da substância do espaço.

INSTRUÇÃO

(Vá de grupo em grupo e junte-se a eles se sua presença acrescentar prazer ao jogo.)

Mantenha seu objeto no espaço! Use seu corpo todo para arremessar a bola! Intensifique esse movimento! Objetos no espaço – fora da cabeça! Mais energia! Intensifique!

AVALIAÇÃO

O objeto estava na sua cabeça? No espaço?

NOTAS

1. Quando os jogadores estiverem começando a captar a idéia de jogar com objetos da substância do espaço, toda a área de jogo ficará cheia de excitação, energia e prazer. *Playground #1* deve ser usado muitas vezes.
2. *Playground #1* e *Playground #2* são ideais para recesso escolar ou períodos de educação física no playground.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Parte do Todo: Interação

Objeto no Espaço: Tornando Visível o Invisível

Jogo de Playground

Comunicação Não-Verbal

Movimento Físico e Expressão

PREPARAÇÃO

Introdutórios: *Jogo de Bola #1* e *Jogo de Bola #2* (A9 e A10).

Grupo todo ou jogadores na platéia.

FOCO

Manter o objeto no espaço e fora da cabeça.

DESCRIÇÃO

O grupo todo é dividido em times que jogam um dos seguintes jogos com o objeto da substância do espaço: futebol, basquete, voleibol etc. Todas as regras do jogo escolhido devem ser obedecidas à medida que os jogadores mantêm o objeto no espaço, fora da cabeça.

INSTRUÇÃO

Mantenha (a bola, a corda, o bastão) no espaço! Fora da cabeça! Dê à bola seu tempo e espaço! Jogue com o corpo todo! Intensifique!

AVALIAÇÃO

Platéia, o objeto estava no espaço ou na cabeça dos jogadores? Às vezes, todo o tempo ou de vez em quando? Jogadores, vocês concordam?

NOTAS

1. A autora viu até quatro partidas de beisebol sendo jogadas com objetos no espaço.
 2. Os jogos de playground acima serão beneficiados com a avaliação dos jogadores na platéia. Os jogadores na platéia podem dar instruções para os jogadores em cena: *Olhe para a bola!*
-

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Parte do Todo: Interação

Objeto no Espaço: Tornando Visível o Invisível

Jogo de Playground

Aquecimento Ativo

Comunicação Não-Verbal

Movimento Físico e Expressão

PREPARAÇÃO

Coordenador: Leia o Comentário sobre *Parte do Todo* (Manual, p. 39)
Jogadores na platéia.

FOCO

Tornar-se parte de um objeto maior.

DESCRIÇÃO

Um jogador entra na área de jogo e torna-se parte de um grande objeto ou organismo (animal, vegetal ou mineral). Logo que a natureza do objeto se tornar clara para outro jogador, ele entra no jogo como outra parte do todo sugerido. O jogo continua até que todos os participantes estejam trabalhando juntos para formar o objeto completo. Os jogadores podem assumir qualquer movimento, som ou posição para ajudar a completar o todo. Exemplos incluem máquinas, células do corpo, relógios, mecanismos abstratos, constelações, animais.

INSTRUÇÃO

Use o corpo todo para fazer a sua parte! Entre no jogo! Arrisque-se! Torne-se uma outra parte do objeto!

AVALIAÇÃO

A voz e o corpo eram uma coisa só? O que acharam que seria o objeto antes de entrar no jogo?

NOTAS

1. Este jogo é útil como aquecimento ou para finalizar uma sessão, pois gera espontaneidade e energia. Os jogadores muitas vezes desviam da idéia original do primeiro jogador o que resulta em abstração fantasiosa.
2. O coordenador deve utilizar a instrução para ajudar os jogadores a entrar no jogo e para ajudar aqueles que têm medo de estarem errados a respeito do objeto que está sendo formado. Outros se apressam em entrar no jogo sem a percepção do todo.
3. Este jogo teatral também é largamente utilizado com o nome de *Máquina*. Os imitadores pegaram o exemplo do trem apresentado no jogo *Parte de um Todo* (*Improvisação para o Teatro*, p. 66) e limitaram a dinâmica deste jogo a uma área restrita. Na verdade, *Parte do Todo* pode ser muitas coisas.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Parte do Todo: Interdependência

PREPARAÇÃO

Introdutório: *Parte do Todo* #1 (A25).

Jogadores na platéia.

FOCO

Mostrar uma atividade fazendo parte dela.

DESCRIÇÃO

Grandes grupos de dez a quinze jogadores. Os jogadores entram em acordo sobre quem será o primeiro jogador, que secretamente escolhe uma atividade e inicia. Quando a natureza da atividade tornar-se aparente, outros jogadores entram, um por vez, e tomam parte. Um exemplo é plantar um jardim: o primeiro jogador amontoa folhagens formando pilhas; o segundo jogador entra carpindo; o terceiro fertilizando etc.

INSTRUÇÃO

Mostre! Não conte! Evite diálogo! Tomem o seu tempo para observar o que está acontecendo! Arrisque-se! Tome parte na atividade! Torne-se parte do todo! (Caso os jogadores estejam mimcando o diálogo.) Compartilhe sua voz!

AVALIAÇÃO

Qual era a atividade do grupo? Jogadores, vocês formaram parte do todo? Havia outras atividades possíveis? Os objetos estavam no espaço? Platéia, vocês concordam com os jogadores?

NOTAS

1. Essa interação em grupo deve criar fluência e energia. Repita o jogo até que isso aconteça ou termine-o se não acontecer.
2. Os jogadores não devem saber com antecedência o que o primeiro jogador irá fazer.
3. Jogadores relutantes em tomar parte com medo de estarem errados sobre a natureza da atividade podem ser confortados durante o período de avaliação ao descobrir que outros jogadores também tinham idéias diferentes.
4. Mesmo que a área de jogo seja caótica, com todos se movimentando e falando ao mesmo tempo, evite tentar atingir uma cena ordenada. Prazer e excitação inicial no jogo é essencial para o crescimento social

do grupo. *Dar e Tomar* (B6) que será, apresentado mais tarde, ajudará a esclarecer o caos no trabalho com grupos grandes.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Parte do Todo: Interdependência

Teatro: Orientação Inicial para O Quê (Atividade)

PREPARAÇÃO

Aquecimento: *Caminhada no Espaço #1 (A6)*.

Jogadores na platéia.

FOCO

Envolvimento físico com um objeto grande no espaço.

DESCRIÇÃO

Jogador individual ou grupo maior de jogadores trabalhando individualmente. Cada jogador seleciona e envolve-se com um objeto grande que causa complicação, emaranhado: exemplos incluem uma teia de aranha; cobra grande; galhos de árvore numa floresta; polvo; pára-quedas; planta carnívora etc.

INSTRUÇÃO

Dê vida ao objeto! Use seu corpo todo! Permita que o objeto ocupe o espaço! Explore o objeto! Manifestar emoções é contar! Mostre! Não conte! Sinta o objeto com suas costas!

AVALIAÇÃO

O FOCO era completo ou incompleto? Os jogadores mostraram ou contaram o objeto para nós? O objeto estava na cabeça dos jogadores ou no espaço? Jogadores, vocês concordam?

NOTAS

1. Certifique-se de que o FOCO do jogador está no objeto e não em respostas emocionais ao envolvimento. Essa é uma diferença importante que aparece continuamente no trabalho.
-

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Comunicação Não-Verbal

Teatro: Orientação Inicial para o Onde (Cenário e/ou Ambiente)

Objeto no Espaço: Tornando Visível o Invisível

PREPARAÇÃO

Introdutório: *Envolvimento com Objetos Grandes (A27)*

Jogadores na platéia.

FOCO

Escapar de um ambiente imediato (o Onde).

DESCRIÇÃO

Um jogador individual escolhe um ambiente imediato (fechado) do qual ele ou ela tentam escapar. Exemplos incluem uma cela de prisão; armadilha de raposa; numa árvore; num elevador etc.

INSTRUÇÃO

Dê vida ao objeto! Veja o objeto no espaço e tire-o da cabeça! Mostre! Não conte! FOCO no ambiente imediato!

AVALIAÇÃO

Onde o jogador estava? O jogador mostrou para nós de onde tentava escapar ou ele/ela contaram para nós através de emoções (fazendo caretas, usando diálogo, grunhidos)?

NOTAS

1. Lembrete: dar exemplos raramente é útil já que pode limitar as escolhas dos jogadores.
2. Quando o objeto ou ambiente do jogador tornar-se visível, utilize o nome do objeto ao dar a instrução por exemplo *Sinta as barras!* caso o jogador esteja dentro de uma cela de prisão.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Comunicação Não-Verbal

Teatro: Orientação Inicial para o Onde (Cenário e/ou Ambiente)

Objeto no Espaço: Tornando Visível o Invisível

PREPARAÇÃO

Coordenador: Reúna número idêntico de objetos ao número de jogadores.
Jogadores na platéia.

FOCO

Identificar um objeto através do tato.

DESCRIÇÃO

Os jogadores ficam em pé no círculo. Um deles é chamado para o centro, onde fica com as mãos para trás, de olhos fechados. O coordenador põe um objeto real na mão do jogador. Usando apenas o sentido do tato, o jogador deve identificar o objeto. Quando o jogador identificar o objeto, pode olhar para ele. Então outro jogador é chamado para o centro e recebe um novo objeto para identificar.

INSTRUÇÃO

Para que serve? Qual é a sua cor?

AValiação

Não há necessidade.

NOTAS

1. Faça as perguntas sugeridas na instrução apenas se o jogador estiver perdido ao descrever o objeto.
2. Escolha objetos que são reconhecíveis embora não usados todo dia (carta de baralho; apontador de lápis; pentes; borracha; maçã etc.)
3. Fazer perguntas sobre a cor do objeto diverte os jogadores e em muitos casos as respostas são corretas.
4. Variante: os jogadores podem ser chamados para a frente da sala e permanecer em pé, de costas para os jogadores na platéia, que estão sentados em suas carteiras.
5. Para mais informações, consulte o Manual.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo Tradicional

Tocar – Ser Tocado

Aquecimento Silencioso

Jogo Sensorial

PREPARAÇÃO

Coordenador: leia Comentário de *Não-Movimento – Câmara Lenta* (Manual, p. 44)

Grupo todo.

FOCO

Não-movimento dentro do movimento.

DESCRIÇÃO

Parte 1: Os jogadores erguem e abaixam os braços quebrando a fluência do movimento numa série de quadros, como em um filme.

Parte 2: Quando forem instruídos, os jogadores erguem e abaixam os braços em velocidade normal, mas focalizando os períodos (sensação) de *não-movimento* dentro da fluência total do movimento.

INSTRUÇÃO

Parte 1: *Levante os braços numa sequência de paradas! Focalize a sensação de não-movimento ao levantar os braços! Foque em não fazer nada! Abaixar os braços em não-movimento! Fique de fora!*

Parte 2: *Levante os braços em velocidade normal, focalizando o não-movimento! Acelere a velocidade, focalizando o não-movimento! Levante e abaixe! Velocidade normal com não-movimento! Fique de fora!*

AVALIAÇÃO

Quantos sentiram o não-movimento? Tiveram a sensação de que os braços se movimentavam por si mesmos?

NOTAS

1. Executado adequadamente, este exercício dá uma sensação e uma compreensão física de estar fora do caminho. Ao focalizar o não-movimento as mãos, as pernas etc. movimentam-se sem esforço, sem vontade consciente. Você está em repouso através do não-movimento – sem atitudes sobre a ação.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Exploração do Movimento Corporal

Caminhada no Espaço

Aquecimento Silencioso

Jogo Sensorial

Movimento Físico e Expressão

PREPARAÇÃO

Aquecimento e/ou introdutório: *Não-Movimento: Aquecimento* (A30)
Veja Comentário sobre *Não-Movimento – Câmera Lenta* (Manual, p. 44)
Grupo todo.

FOCO

Não-movimento dentro do movimento.

DESCRIÇÃO

Os jogadores (grupo todo se possível) caminham pela sala, área de jogo ou qualquer espaço grande focalizando o não-movimento.

INSTRUÇÃO

Caminhe pela sala em não-movimento! Focalize os períodos de não-movimento! Não faça nada! Deixe que seu corpo caminhe pela sala! Permaneça em não-movimento! Ao caminhar pela sala, deixe que a sua visão perceba toda a sala e todos os objetos à sua volta! Continue! Veja seus parceiros em não-movimento! Deixe que seu corpo leve você e veja a paisagem à sua volta!

AValiação

Jogadores, vocês estão começando a ter a sensação de si mesmos não fazendo nada? De como o corpo se move por si mesmo?

NOTAS

1. Todos os exercícios com visão, audição e tato podem ser acrescentados a esta caminhada pelo espaço, se o tempo e a disposição o permitirem. A instrução *Não-movimento!* pode ser utilizada para correr, escalar etc.
2. *Não-movimento!* utilizada como instrução mantém o jogador calmo e livre. Esta perda de preocupação alivia os temores, a ansiedade etc. e permite que uma mente clara e limpa faça surgir algo novo.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Exploração do Movimento Corporal
Caminhada no Espaço
Aquecimento Silencioso
Jogo Sensorial
Movimento Físico e Expressão
Tempo Presente/Aqui, Agora!

PREPARAÇÃO

Introdutório: *Sentindo o Eu com o Eu* (A19).

Grupo todo.

FOCO

Tocar um objeto e deixar que o objeto toque o jogador.

DESCRIÇÃO

Os jogadores são instruídos a tocar um objeto e quando o objeto é percebido, permitir que o objeto os toque.

INSTRUÇÃO

Toque alguma coisa! Em você mesmo ou na sala! Perceba-o! Quando achar que está percebendo realmente, deixe que ele o perceba! Não pondere! Não analise! Perceba o objeto e depois deixe que ele o perceba! Toque sua face! E deixe que sua face toque você! Observe a diferença! Agora toque o objeto e deixe que o objeto toque você ao mesmo tempo!

AVALIAÇÃO

Discuta a diferença entre tocar e ser tocado. Permita que os jogadores falem livremente sobre essa experiência.

NOTAS

1. O professor deveria fazer esse exercício junto com os alunos enquanto está dando a instrução.
-

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Tocar – Ser Tocado

Aquecimento Silencioso

Jogo Sensorial

PREPARAÇÃO

Aquecimento: *Caminhada no Espaço #1* (A6)

Introdutórios: *Jogo de Bola #1* e *Jogo de Bola #2* (A9 e A10).

Coordenador: leia o Comentário sobre *Objeto no Espaço* (Manual, p. 42)

Jogadores na platéia.

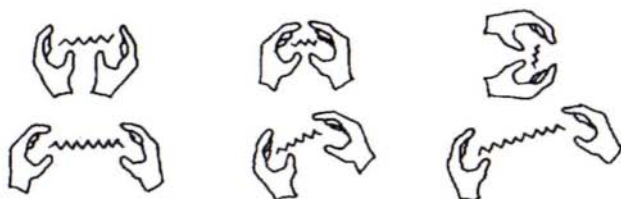
FOCO

Na substância do espaço entre as palmas das mãos dos jogadores.

DESCRIÇÃO

Parte I: Divida o grupo em dois times – jogadores e platéia. Trabalhando com o primeiro time (cada jogador trabalha individualmente), peça para que movimentem as mãos para cima e para baixo, aproximando-as e separando-as e de todas as maneiras.

Os jogadores devem focalizar na substância do espaço entre as palmas das mãos.



Parte II: Os times de dois jogadores permanecem um de frente para o outro, a três ou quatro passos de distância. Os jogadores devem olhar para as palmas das mãos do parceiro. Os jogadores devem movimentar as mãos para cima e para baixo, aproximando-as e afastando-as. Deve-se manter o foco na substância do espaço entre as quatro palmas de suas mãos.

INSTRUÇÃO

Parte I: *Movimente as mãos para frente e para trás! Para qualquer direção! Mantenha as palmas das mãos uma de frente para a outra! Focalize a substância do espaço entre as palmas de sua mão! Deixe as palmas das mãos irem para onde quiserem! Sinta a substância do espaço entre as palmas! Movimente a substância do espaço entre as palmas das mãos! Brinque com ela! Deixe que ela se torne mais espessa!*

Parte II: *Vire-se e fique de frente para um parceiro! Duas palmas voltadas para duas palmas! Sinta a substância do espaço entre as quatro*

palmas! Brinque com a substância do espaço! Movimente-a ao seu redor! Intensifique! Utilize o corpo todo! Focalize o espaço entre as palmas de suas mãos e deixe que ele se torne mais espesso!

AVALIAÇÃO

Os jogadores deixaram que o FOCO na substância do espaço trabalhasse por eles? Jogadores na platéia, a substância do espaço estava na cabeça dos jogadores ou no espaço? Jogadores, vocês concordam? A substância do espaço começou a ficar mais espessa?

NOTAS

1. Este exercício proporciona rapidamente uma experiência com a substância do espaço. Contudo, os jogadores devem aos poucos deixar que o FOCO nas palmas das mãos se dissolva parcialmente para que se sintam livres para manipular, brincar e interagir com essa substância.
2. Os jogadores que fazem a vez da platéia irão se beneficiar ao assistir a esse jogo. Contudo, pode-se jogar com os dois times simultaneamente se o tempo for escasso.
3. Deixe que o primeiro time passe pelas Parte I e Parte II antes de trocar as posições.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Tocar – Ser Tocado

Objeto no Espaço: Tornando Visível o Invisível

Comunicação Não-Verbal

Jogo Sensorial

PREPARAÇÃO

Aquecimentos: *Caminhada no Espaço #1, #2 e #3 (A6, A7 e A8).*

Introdutório: *Substância do Espaço (A33).*

Jogadores na platéia.

FOCO

Permitir que a substância do espaço tome forma como objeto.

DESCRIÇÃO

Parte I: Grupo todo, cada jogador trabalha individualmente. O jogador focaliza e joga com a substância do espaço, movimentando-a com as mãos, braços e o corpo todo. Sem forçar nada, o jogador permite que a substância do espaço assuma uma forma como objeto.

Parte II: Times de dois (muitos times podem jogar simultaneamente). Ambos os jogadores focalizam e jogam com a substância do espaço entre eles. Movimentando a substância do espaço com envolvimento corporal da cabeça aos dedos do pé, os jogadores permanecem abertos até que um objeto no espaço apareça/tome forma.

Parte III: Times de três, quatro, cinco ou tantos quanto possível. Os jogadores formam um círculo e focalizam a substância do espaço dentro do anel formado por seus corpos. Jogando com envolvimento da cabeça aos pés com a substância do espaço, os jogadores permanecem abertos até que um objeto no espaço entre eles apareça/tome forma.

INSTRUÇÃO

Parte I: *Jogue com a substância do espaço! Movimente-a com seu corpo todo! Intensifique! Corpo todo! Explore e intensifique! Deixe que o espaço se torne mais denso! Se um objeto começar a se formar, acompanhe-o! Sinta seu peso! Sua textura! Intensifique-o! Mantenha-o no espaço! Tire da cabeça! Deixe acontecer! Focalize o objeto no espaço! Perceba o objeto! Use toda energia corporal! Explore e intensifique! (Dê instrução sobre as características/qualidades específicas do objeto se ele começar a aparecer).*

Instruções adicionais para as Partes II e III: *Permaneça com o objeto! Mantenham o objeto entre vocês! Não se apressem! Deixem acontecer! Siga o seguidor! Mantenham o objeto entre vocês! No espaço! Fora da*

cabeça! (Dê instruções sobre textura, peso, outras qualidades do objeto caso um objeto comece a tomar forma a partir da substância do espaço.)

AVALIAÇÃO

Jogadores na platéia, vocês conseguiram ver um objeto? O objeto estava no espaço ou na cabeça dos jogadores? Jogadores, vocês concordam? Vocês forçaram um objeto ou deixaram que um objeto assumisse forma? Ele estava no espaço ou dentro de suas cabeças?

NOTAS

1. Os jogadores não devem estar de pé rígidos, movendo as mãos sem objetivo pelo ar. O objeto só pode tomar forma quando os jogadores estiverem envolvidos com a substância do espaço da cabeça aos dedos do pé e movendo/fluindo com energia física no problema.
2. Ajude os jogadores a distinguir entre deixar que um objeto assuma forma e imposição à substância do espaço. Esse exercício não pede invenção. O objeto no espaço assumirá forma entre os jogadores se isso acontecer e quando um jogador não manipular os outros fazendo-os aceitar o seu objeto.
3. A platéia pode beneficiar desta série de exercícios. No entanto, caso o tempo seja limitado, o grupo todo pode jogar ao mesmo tempo. Inicie com a Parte I pedindo que os jogadores trabalhem individualmente. Para a Parte II, peça que os jogadores escolham um parceiro. Para a Parte III, simplesmente peça para que dois ou três times de duplas se reúnam formando um círculo e continue a dar as instruções.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Tocar – Ser Tocado

Objeto no Espaço: Tornando Visível o Invisível

Espelho/Siga o Seguidor

Comunicação Não-Verbal

Jogo Sensorial

PREPARAÇÃO

Introdutórios: *Substância do Espaço* (A33) e *Moldando o Espaço* (A34)

Coordenador: Veja Comentário sobre *Transformação* (Manual, p. 46)

Jogadores na platéia.

FOCO

Usar movimento e energia física com o corpo todo para criar mudança/ transformação no objeto no espaço.

DESCRIÇÃO

Um grupo grande de dez ou mais jogadores ficam em pé no círculo. O primeiro jogador, focalizando a substância do espaço entre as palmas das mãos, movimentando a substância do espaço com movimentos da cabeça aos dedos do pé, permite que um objeto assuma forma e depois o passa para o próximo jogador. O segundo jogador manipula e joga com esse objeto, permitindo que a substância do espaço assuma uma nova forma e depois passa para o próximo jogador. Os jogadores não devem modificar o objeto que receberam. Quando o objeto se transforma por si mesmo, a transformação será visível. Caso não haja transformação, os jogadores simplesmente passam o objeto que receberam para o próximo jogador. Por exemplo, se um jogador recebeu um ioiô, ele pode ser transformado em um pássaro ou em um acordeão, dependendo como a energia estiver sendo intensificada e utilizada no jogo. Os objetos devem ser passados no círculo de um a um entre os jogadores.

INSTRUÇÃO

Mantenha o objeto no espaço! Use o corpo todo para jogar com o objeto! Não planeje a modificação! Jogue com o objeto! Sinta a energia surgir a partir do seu corpo até o objeto! Na substância do espaço! Você fica fora! Deixe seu corpo todo responder! Intensifique! Intensifique! Passe-o para diante (depois da transformação)!

AValiação

Jogadores, os objetos se transformaram? Ou vocês modificaram o objeto? Vocês tiveram a sensação de que os objetos se transformavam por si mesmos?

NOTAS

1. Percebe-se um alto nível de excitação quando um objeto se transforma por si mesmo. Quando um jogador tem essa experiência, é preciso

dizer que é exatamente isso o que o FOCO fará pelos jogadores, isto é, deixar algo acontecer.

2. Os jogadores não devem associar outro objeto com o objeto que receberam e nem devem impor uma situação ou história. Jogando o objeto que receberam no espaço e fora da cabeça, a transformação acontecerá.
3. Movimento com o corpo todo promove a energia física necessária para a transformação. Dê instruções solicitando resposta física total.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Tocar – Ser Tocado

Objeto no Espaço: Tornando Visível o Invisível

Comunicação Não-Verbal

Jogo Sensorial

Tempo Presente/Aqui, Agora!

PREPARAÇÃO

Grupo todo.

FOCO

Nenhum.

DESCRIÇÃO

Os jogadores dividem-se em dois times de tamanho igual e formam duas fileiras paralelas. O primeiro time entra em acordo sobre uma profissão ou ocupação a ser mostrada e então se dirige ao outro time através do seguinte diálogo:

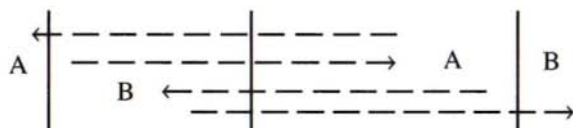
Primeiro time: Somos três mocinhos que viemos da Europa.

Segundo time: O que vieram fazer?

Primeiro time: Muitas coisas bonitas.

Segundo time: Então faz para a gente ver!

O primeiro time aproxima-se do segundo o mais próximo que ousar e então mostra a sua profissão ou ocupação dentro da área de atuação, delimitada como pique (vide gráfico abaixo) dos times A e B. O time A atua diante do pique de B e os jogadores estão salvos ao voltar (jogo de pegador) para o seu pique. Cada jogador atua individualmente. O segundo time procura identificar o que está sendo mostrado e quando alguém identifica corretamente, o primeiro time corre para o seu pique enquanto o segundo time procura pegar o maior número de jogadores que puder. Todos os que foram pegos entram para o time dos pegadores. O segundo time escolhe uma profissão e o diálogo é repetido seguido da atuação, como antes. Ambos os lados tem o mesmo número de partidas e aquele que tiver o número maior de jogadores ao final é vencedor.



NOTAS

1. Variantes desse jogo podem ser jogados com animais, flores, árvores e objetos em lugar de profissões.

* O jogo tradicional americano foi substituído por esse jogo tradicional brasileiro. (N. da T.)

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo Tradicional: Jogo Dramático

Objeto no Espaço: Tornando Visível o Invisível

Aquecimento Ativo

Comunicação Não-Verbal

PREPARAÇÃO

Introdutório: *Três Mocinhos de Europa* (A36)

Jogadores na platéia.

FOCO

Comunicar e mostrar – não contar.

DESCRIÇÃO

Divida o grupo em dois times iguais. Cada time entra em acordo secretamente sobre alguma coisa para comer (ou cheirar, ouvir, sentir, olhar etc.) Então joga-se o jogo *Três Mocinhos de Europa*, sendo que os jogadores devem comunicar o que estão comendo etc. em lugar de uma profissão. Se não for possível jogar com pegador, o primeiro time fica de frente para o time de jogadores na platéia e cada jogador em cena comunica, da sua maneira, o que está comendo, bebendo, ouvindo etc. Em lugar de pedir que adivinhem para que os jogadores saiam correndo, os jogadores na platéia se reúnem e entram em acordo grupal sobre o que estava sendo comunicado. O coordenador pode transformar esse jogo fazendo contagem de pontos.

INSTRUÇÃO

Mostre! Não conte! Comunique! Fique aberto para a comunicação!
Mostre, não conte!

AValiação

Os jogadores mostraram ou contaram? Jogadores, vocês concordam com os jogadores na platéia?

NOTAS

1. Não deve haver diálogo entre os jogadores. Os jogadores jogam individualmente, agrupados.
2. Mesmo sem diálogo, os jogadores podem contar fazendo movimentos físicos óbvios. Os jogadores mostram quando estão focalizados naquilo que deve ser comunicado.
3. Sublinhe que quando o FOCO está completo, os jogadores na platéia podem ver o que está sendo comido, bebido etc.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Comunicação Não-Verbal

Teatro: O Quê (Atividade)

Mostrar, Não Contar

PREPARAÇÃO

Introdutório: *Jogo de Bola #2 (A10) e Playground #1 (A23)*

Jogadores na platéia.

FOCO

Manter o peso dos objetos no espaço e fora da cabeça.

DESCRIÇÃO

Faça a contagem em times de dez jogadores. Os times entram em acordo sobre uma atividade na qual recipientes devem ser enchidos, esvaziados e enchidos novamente. Dois ou três membros de um time podem carregar objetos em conjunto. Alguns exemplos são colher maçãs; enchendo o cofre com um tesouro; carregar água.

INSTRUÇÃO

*Sinta o peso nas suas pernas! Com as costas! Não apenas nos braços!
Sinta o peso com o corpo todo!*

AVALIAÇÃO

Os jogadores mostraram a diferença de peso (resposta corporal) ou contaram (piada)? Jogadores, vocês concordam com a platéia? Porque é necessário o jogador saber que *é mais pesado quando está cheio*?

NOTAS

1. Variante: manipulando objetos de diferentes pesos, como escavar a areia; levantando pesos.
 2. Veja, *Improvisação para o Teatro*, pp. 262-263 a respeito desse jogo com crianças de seis a oito anos.
-

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Comunicação Não-Verbal

Teatro: O Quê (Atividade)

Mostrar, Não Contar

Objeto no Espaço: Tornando Visível o Invisível

PREPARAÇÃO

Aquecimento: *Moldando o Espaço* (A34).

Jogadores na platéia.

FOCO

Em ter dificuldade com objetos pequenos.

DESCRIÇÃO

Um jogador individual fica envolvido com um objeto pequeno ou peça de roupa que apresenta algum problema. Alguns exemplos incluem abrir uma garrafa; um zíper enguiçado; uma gaveta emperrada; botas apertadas.

INSTRUÇÃO

Mantenha o objeto no espaço e fora da cabeça! Compartilhe com a platéia! Explore o objeto! Intensifique a dificuldade!

AVALIAÇÃO

Qual era o objeto?

NOTAS

1. Quando os jogadores estiverem prontos, dois ou mais podem participar deste exercício por vez.
 2. Resistência ao FOCO será revelada quando um jogador intelectualiza (faz dramaturgia) com o problema. Em lugar de ter uma dificuldade física com o objeto, ele pode, por exemplo, mostrar um buraco no sapato e colocar uma nota de dinheiro para tapar o buraco, o que é uma piada e total negação do exercício.
-

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Comunicação Não-Verbal

Teatro: O Quê (Atividade)

Mostrar, Não Contar

Objeto no Espaço: Tornando Visível o Invisível

PREPARAÇÃO

Coordenador: antes de apresentar o jogo, leia Comentário sobre *Objeto no Espaço* (Manual, p. 42)

Jogadores na platéia.

FOCO

Manter a bola no espaço e fora da cabeça.

DESCRIÇÃO

Divida o grupo em dois grandes times. Um time é a platéia. Depois inverta as posições. Se estiver trabalhando individualmente dentro de cada time, cada jogador começa a jogar a bola contra uma parede. As bolas são todas imaginárias, feitas de substância do espaço. Quando os jogadores estiverem todos em movimento, o instrutor deverá mudar a velocidade com a qual as bolas são jogadas.

INSTRUÇÕES

(Modifique a velocidade da fala para combinar com a instrução: por exemplo, ao dar a instrução que a bola se move em câmera lenta, fale em câmera lenta). *A bola está se movendo muuuuuuuito, muuuuuuuuuuuuuuito lentamente! Pegue a bola em câmera muito lenta! Agora a bola se move normalmente! Use o corpo todo para jogar a bola! Mantenha o seu olho na bola! Troca! Agora muito rápido! Jogue e pegue a bola o mais rápido que você puder! Para trás e para frente tão rápido quanto puder! Normal de novo! Agora novamente muuuuuuuuuuuuuuuito leeeentameeeente! Em câmera leeeeeeenta! Veja o caminho que a bola percorre no espaço! Deixe que ela tome o seu tempo para percorrer o espaço! Agora normal novamente!*

AValiação

Jogadores, a bola estava no espaço ou em suas cabeças? Platéia, vocês concordam com os jogadores? A bola estava nas suas cabeças ou no espaço? Jogadores, vocês viram o caminho que a bola percorreu no espaço? Platéia, vocês concordam?

NOTAS

1. O jogador sabe quando a bola estava no espaço ou na cabeça. Quando ela está no espaço, ela aparece tanto para o jogador como para a platéia.

2. A questão para os jogadores na platéia *A bola estava no espaço ou nas suas cabeças?* é importante na medida em que confere a responsabilidade da platéia em observar a emergência que pode ocorrer. Em outras palavras, os jogadores na platéia são tão responsáveis pelo jogo e por manter o FOCO (bola no espaço, fora da cabeça) quanto o time que está jogando.
3. Depois da avaliação do primeiro time, peça para o próximo time jogar. O segundo time beneficiou-se com a avaliação do primeiro time?
4. Dê instruções com energia durante o jogo, enfatizando a utilização do corpo todo para manter a bola em movimento. Os jogadores devem deixar o jogo com todos os efeitos físicos de um jogo real de pegador (calor, respiração ofegante etc.)
5. As palavras utilizadas pelo instrutor na primeira apresentação desse jogo devem ser cuidadosamente escolhidas. Os jogadores não devem fazer de conta, imaginar para tornar a bola real. Os jogadores são simplesmente instruídos a manter a bola no espaço e fora da cabeça.
6. Quando a bola aparece, ela pode ser vista como uma ligação física que é tão real como se uma bola de verdade estivesse sendo usada. Todos saberão quando isso acontece.
7. Para mais informações sobre "Fora da Mente! No Espaço!" veja o Manual, p. 57.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Parte do Todo: Interação

Objeto no Espaço: Tornando Visível o Invisível

Jogo de Playground

Aquecimento Ativo

Comunicação Não-Verbal

Movimento Físico e Expressão

PREPARAÇÃO

Introdutórios: *Jogo de Bola #1 (A40)* e *Transformação de Objetos (A35)*
Jogadores na platéia.

FOCO

Vida e movimento do objeto.

DESCRIÇÃO

Jogador individual. Cada jogador seleciona um objeto vivo ou que possa ser colocado em movimento. Por exemplo: gato, peixe, inseto, ioiô, pipa, bola de boliche etc. Ao manipular o objeto, o jogador deve comunicar para os jogadores na platéia a vida e/ou movimento desse objeto.

INSTRUÇÃO

O que o objeto está fazendo? Veja o objeto no espaço! Fora da cabeça! Deixe seu corpo todo mostrar a vida do objeto! Mostre com os pés! Com os ombros! O cotovelo!

AVALIAÇÃO

Os jogadores mostraram ou contaram? O objeto estava no espaço ou em suas cabeças? Jogadores, vocês concordam?

NOTAS

1. Esteja atento para não dizer aos jogadores *como* dar vida ao objeto durante as instruções. No entanto, se o objeto é uma bola de boliche, a platéia deve entender o que está acontecendo na medida em que o objeto sai das mãos do jogador.
 2. A instrução pode pedir tempo para finalizar a apresentação do jogador.
 3. Os jogadores na platéia não devem adivinhar mas sim prestar atenção à comunicação.
-

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Comunicação Não-Verbal

Teatro: O Quê (Atividade)

Mostrar, Não Contar

Objeto no Espaço: Tornando Visível o Invisível

PREPARAÇÃO

Introdutório: *Cabo de Guerra* (A12).

Jogadores na platéia.

FOCO

No objeto entre os jogadores.

DESCRIÇÃO

Times de dois jogadores entram em acordo sobre um objeto entre eles e iniciam uma atividade determinada pelo objeto, como estender um lenço, empurrar um carro enguiçado.

INSTRUÇÃO

Vejam o objeto entre vocês! Mantenham o objeto no espaço! Fisicalize o objeto! Mostre! Não conte! Usem o corpo todo!

AValiação

Qual era o objeto? Os jogadores mostraram ou contaram? Os jogadores trabalharam juntos? Esse time tirou proveito das avaliações anteriores? Jogadores, vocês concordam?

NOTAS

1. É natural que os jogadores queiram planejar a ação anteriormente, o que impede a espontaneidade e resulta em ações desajeitadas ou medo. Para evitar dramaturgia, peça que cada time escreva o nome de seu objeto em uma tira de papel e a coloque em um recipiente. Cada time pega sua tira antes da sua vez de jogar.
2. Os jogadores não devem construir uma história em torno do objeto e por isso deveria haver pouca necessidade de diálogos. Sugira que o objeto seja do tipo que normalmente exija uma resposta tátil.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Parte do Todo: Interação

Objeto no Espaço: Tornando Visível o Invisível

Teatro: O Quê (Atividade)

Comunicação Não-Verbal.

PREPARAÇÃO

Grupo todo ou jogadores na platéia.

FOCO

Nenhum.

DESCRIÇÃO

Dois times formam duas linhas de frente uma para a outra. Dois anéis de corda de tamanho igual são feitos de corda com tamanho suficiente para envolver a cintura do jogador mais gordo. A um sinal, o primeiro jogador de cada time passa pelo anel, primeiro com a cabeça ou com os pés, conforme preferir, mas sem auxílio de outro jogador. O próximo jogador pega o anel fazendo o mesmo e assim por diante. A linha que terminar primeiro vence.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo Tradicional

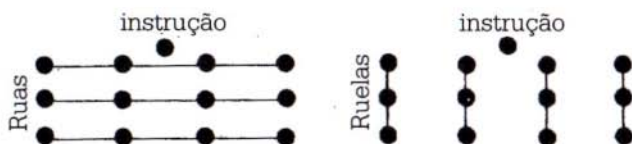
Aquecimento Ativo

PREPARAÇÃO

Coordenador: Caso o espaço da sala de aula ou níveis de barulho sejam restritos, esse jogo deveria ser feito no pátio ou na quadra.
Grupo todo.

DESCRIÇÃO

Quatorze ou mais jogadores. Eleja um polícia e um ladrão. Todos os outros jogadores formam fileiras ficando em pé em linhas iguais com os braços estendidos para os lados na altura dos ombros. A um sinal do coordenador, todos se viram para a direita a um quarto de circunferência, bloqueando a passagem do polícia ou do ladrão. Quando o ladrão for pego, permita que os jogadores escolham seu posicionamento. Quando o sinal dado é *Ruas!* todos os jogadores ficam de frente para o instrutor e quando é dado o sinal *Vielas!*, todos ficam de frente ao quarto de circunferência. O ladrão e polícia não podem pegar ou atravessar o bloqueio formado pelos braços ou cortar uma rua ou ruela. Peça para os jogadores formarem a posição de Ruas (veja o diagrama) e praticar a mudança entre Ruas e Vieiras algumas vezes antes de iniciar a perseguição do polícia e ladrão.



NOTAS

1. O sucesso do jogo depende do alerta do instrutor ao enunciar as mudanças no momento em que o polícia está na iminência de pegar o ladrão ou o ladrão esteja por demais seguro em relação ao polícia. O instrutor envolve-se com a caça e com o destino do ladrão, o que cria um estado de crise. Atuar em crises (salvar ou não salvar) é estimulante para a pessoa como um todo e aumenta o estado de alerta e as capacidades de aprendizagem.
2. Esse jogo tradicional é especialmente útil para treinar os alunos como instrutores. De início, escolha alunos-instrutores que têm uma atitude de alerta natural para o ambiente, pois o jogo deve ser mantido em movimento para evitar queda de energia ou fadiga. Com o tempo, todos os jogadores devem assumir o papel de instrutores para aprender a lidar com a crise momentânea que o jogo apresenta para o instrutor.

3. Veja a próxima ficha que traz variantes para jogar esse jogo.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo Tradicional

Aquecimento Ativo

Em Câmera Lenta

Jogar como no jogo regular, pedindo para o polícia e o ladrão se movimentarem em câmera lenta e as fileiras mudarem de Ruas para Ruelas e vice-versa em câmera lenta.

Com Personagens (especialmente útil para alunos de teatro)

Indique papéis para o fugitivo e o perseguidor: um batedor de carteira correndo de um policial ou sua vítima; uma bruxa; um duende; uma princesa fugindo do rei etc.

Fileiras Trocando Sem dar Instruções

Indique papéis da mesma forma como Com Personagens, acima. As fileiras trocam de Ruas para Vuelas, ajudando ou impedindo sem qualquer instrução. Essa variante traz grande excitação na medida em que o grupo de jogadores (as fileiras) salvam o fugitivo ou permitem que seja pego por decisão própria, através de comunicação não-verbal. A sala pode ficar preenchida de vibrações intensas quando as fileiras são descerradas sobre o fugitivo. Também o inverso é verdadeiro. Quando o fugitivo é salvo, a sala vibra com alegria. Essa variante não deve ser usada até que todos os jogadores tenham passado pela experiência do jogo e estejam alertas uns para com os outros.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo Tradicional

Aquecimento Ativo

PREPARAÇÃO

Jogadores na platéia.

FOCO

No objeto que movimenta os jogadores.

DESCRIÇÃO

Qualquer número de jogadores entram em acordo sobre um objeto, como barco a vela; roda gigante; elefante etc., que deve movê-los a todos simultaneamente.

INSTRUÇÃO

Sinta o objeto! Deixe que o objeto os coloque em movimento! Vocês estão todos juntos! Mantenha o objeto no espaço, fora da cabeça! Perceba o objeto movendo você! (Repita todas as instruções, se necessário.) Intensifique! Deixe que o objeto movimente você!

AVALIAÇÃO

Platéia, os jogadores permitiram que o objeto os colocasse em movimento? Eles iniciaram o movimento? Os jogadores se movimentaram a partir da observação dos outros jogadores? Jogadores, vocês transformaram esse jogo em um jogo de espelho (refletindo os movimentos dos outros) ou vocês permaneceram com o FOCO?

NOTAS

1. Quando o FOCO é mantido no objeto em movimento, os jogadores percebem o objeto entre eles e os jogadores na platéia irão reconhecê-lo.
2. Jogadores que ainda não estão prontos para deixar que o FOCO trabalhe por eles poderão ficar observando seus parceiros para saber quando se movimentar. Continue dando a instrução *Deixe que o objeto movimente você!* mais e mais como um auxílio para quebrar essa dependência.
3. Muitas vezes os jogadores só *deixam acontecer* permitindo que o objeto os mova com constante instrução. Todos os times devem jogar o jogo até que essa experiência seja compartilhada por todos.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Comunicação Não-Verbal.

Teatro: O Quê (Atividade)

Objeto no Espaço: Tornando Visível o Invisível

Parte do Todo: Interdependência

PREPARAÇÃO

Introdutório: *Parte do Todo #1: Objeto (A25)*.

Jogadores na platéia.

FOCO

Usar parte de um objeto no espaço – fora da cabeça.

DESCRIÇÃO

De oito a dez jogadores por time. O primeiro jogador usa ou estabelece contato com parte de um objeto grande que apenas ele tem em mente e sai da área de jogo. Um a um, os jogadores usam ou entram em contato com outras partes do objeto até que o objeto todo seja deixado no espaço. Por exemplo, o primeiro jogador senta-se e utiliza uma direção, o segundo liga o pára-brisas, o terceiro abre a porta do carro e assim por diante.

INSTRUÇÃO

Deixe-nos ver o que você está vendo! Deixe que o objeto ocupe seu lugar no espaço! Permaneça com o mesmo objeto! Outros jogadores vêm o todo pelas partes deixadas em cena! Não planeje a sua parte! Utilize o que foi deixado pelos outros e deixe sua parte aparecer!

AValiação

Platéia, qual era o objeto? As partes acrescentadas estavam no espaço ou na cabeça dos jogadores? Jogadores, vocês concordam? Primeiro jogador, era esse o objeto que você tinha em mente?

NOTAS

1. Esse jogo é semelhante a *Parte do Todo (A25)*, mas os jogadores não se tornam parte do objeto com seu corpo. Eles deixam partes de um objeto maior no espaço da área de jogo.
2. Os jogadores não devem construir parte do objeto com instrumentos, mas sim utilizar essa parte. O pára-brisa, no exemplo acima, pode ser acrescentado através dos movimentos dos olhos. O FOCO nesse jogo é em fazer aparecer – quando o invisível se torna visível.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Parte do Todo: Interdependência

Teatro: Orientação Inicial para o Onde (Cenário e/ou Ambiente)

Objeto no Espaço: Tornando Visível o Invisível

Comunicação Não-Verbal

PREPARAÇÃO

Introdutório: *Envolvimento em Duplas* (A42).

Jogadores na platéia.

FOCO

Manter o objeto no espaço, entre os jogadores.

DESCRIÇÃO

Times de três ou mais jogadores. Os jogadores entram em acordo sobre um objeto que não possa ser usado sem envolver a todos. Os jogadores participam de uma ação conjunta na qual todos movem o mesmo objeto. Por exemplo: puxando uma rede de pesca; carregando uma canoa; empurrando um carro enguiçado.

INSTRUÇÃO

Trabalhem juntos! Vocês precisam uns dos outros para solucionar o problema! Vejam o objeto no espaço! Vejam o objeto entre vocês!

AVALIAÇÃO

Os jogadores trabalharam juntos? Ou um deles não era necessário para a tarefa? Jogadores, vocês precisaram uns dos outros para mover o objeto? Platéia, vocês concordam? Esse time tirou proveito das avaliações dos times precedentes?

NOTAS

1. O jogo teatral *Envolvimento em Duplas* fará com que, tal qual no *Cabo de Guerra* (A12), os jogadores fiquem quase automaticamente envolvidos uns com os outros através do objeto. O presente jogo pode tender a confundir os jogadores, ou seja, um dos jogadores dirige os outros dois movimentando o objeto em lugar de deixar que todos os três fiquem diretamente envolvidos.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Parte do Todo: Interdependência

Teatro: Orientação Inicial para O Quê (Atividade)

Objeto no Espaço: Tornando Visível o Invisível

Comunicação Não-Verbal

PREPARAÇÃO

Introdutórios: *Espelho* (A15) e *Siga o Seguidor #1* (A17).

Veja Comentário sobre o *Espelho* (Manual, p. 43).

Jogadores na platéia.

FOCO

Em refletir exatamente os movimentos do iniciador.

DESCRIÇÃO

Forme times de quatro jogadores. Dois jogadores iniciam o movimento; eles são chamados de subtime A. Os outros dois refletem; eles são chamados de subtime B. Esse jogo inicia exatamente da mesma forma como o *Espelho* (A15), exceto que uma pessoa é acrescentada em ambos os lados. Por exemplo: um barbeiro fazendo a barba de um freguês; os outros dois jogadores refletem seus movimentos. Depois de um tempo, troque os papéis. Quando os jogadores estiverem se movimentando livremente, as trocas não precisam ser instruídas e os jogadores seguem o seguidor.

INSTRUÇÃO

Subtime B inicia! Subtime A reflete! Reflita apenas o que você está vendo! Não o que você pensa que está vendo! Reflita exatamente, da cabeça aos pés! Seja um espelho exato! Troca! O espelho está entre vocês! Troca! Agora B reflete e A inicia! Siga o seguidor!

AVALIAÇÃO

Jogadores, vocês sabiam quando estavam iniciando e quando estavam refletindo? Platéia, eles seguiram o seguidor?

NOTAS

1. Com o tempo, muitos jogadores podem seguir o seguidor simultaneamente, como no jogo teatral *Moldando o Espaço* (A34).

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo de Olhar-Ver

Parte do Todo: Ligação

Espelho/Siga o Seguidor

Comunicação Não-Verbal

Tempo Presente/Aqui, Agora!

PREPARAÇÃO

Grupo todo. O coordenador pode assumir a posição do jogador no centro.

FOCO

Em nomear rapidamente seis objetos com a mesma letra no início.

DESCRIÇÃO

Todos os jogadores, menos um, que fica em pé no centro, estão sentados em círculo. O jogador no centro fecha os olhos enquanto os outros passam um pequeno objeto de um para o outro. Quando o jogador no centro bate palmas, o jogador que foi pego com o objeto na mão deve permanecer com esse até que o jogador no centro aponte para ele e lhe dê uma letra do alfabeto. (Não deve ser feito nenhum esforço para esconder o objeto do jogador no centro.) Então o jogador que está com o objeto deve nomear seis objetos que iniciam com a letra sugerida pelo jogador no centro enquanto o objeto dá a volta no círculo, passando de mão em mão. Caso o jogador não consiga nomear seis objetos enquanto o objeto dá a volta no círculo, ele troca de lugar com aquele que está no centro. Se o círculo for pequeno, o objeto pode dar duas ou três voltas.

NOTAS

1. Esse jogo tradicional é útil como aquecimento e pode ser facilmente adaptado para necessidades curriculares: diga o nome de seis cidades na França; seis advérbios etc.
2. Para crianças pequenas que não conhecem o alfabeto, peça para os jogadores nomearem objetos de uma determinada categoria: seis animais, seis frutas etc.
3. Para mais informações, consulte o Manual.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo Tradicional

Aquecimento Silencioso

Comunicação: Familiaridade e Flexibilidade com Palavras

Jogo para Leitura

PREPARAÇÃO

Introdutório: *Espelho* (A15).

Jogadores na platéia.

FOCO

Reestruturar seu rosto de dentro para fora para parecer-se com o outro.

DESCRIÇÃO

Os jogadores formam pares ou escolhem parceiros que tenham rostos estruturalmente diferentes dos seus. Cada time de dois jogadores estabelece um relacionamento simples (marido/ mulher etc.) e escolhem um tópico para discussão ou argumentação. Os jogadores sentam-se um de frente para o outro, e iniciam a conversa. Quando o coordenador chamar o nome de um dos jogadores, este assume a estrutura facial de seu parceiro enquanto continua a discussão. Quando chamados, os jogadores não devem refletir o movimento e a expressão da face do parceiro como nos exercícios de espelho anteriores, mas devem procurar reestruturar a sua face para parecer com a do parceiro. Quando o nome do parceiro é chamado, o primeiro jogador volta à sua própria estrutura facial. Os jogadores devem continuar a discussão sem interrupção, enquanto o coordenador muda o *espelho* freqüentemente.

INSTRUÇÃO

Reconstrua o seu nariz como o do parceiro! Maxilar! Testa! Mudem o espelho! Focalize o lábio superior do parceiro! Mantenha a discussão! Modifique a linha do seu queixo! Seu maxilar! Mudem o espelho! Exagere os ossos faciais! Continue conversando! Modele a sua face para parecer como a de seu parceiro! De dentro para fora! Compartilhe a sua voz!

AValiação

Você penetrou na estrutura facial ou simplesmente refletiu a expressão e o movimento? Jogadores na platéia, vocês concordam?

NOTAS

1. Os jogadores são lançados em um relacionamento explícito de conversação. Contudo, os dois parceiros devem estar tão ocupados com a penetração e em reestruturar o seu rosto que o problema do diálogo pode ser resolvido facilmente.

2. No início, os jogadores mostrarão pouca modificação física no rosto. Este jogo tem valor apesar deste aparente resultado modesto, pois força o jogador a olhar e ver.
3. Os jogadores devem penetrar nos rostos um do outro para remodelar o seu próprio para parecer com o do outro. Devem ser evitadas expressões superficiais. Para diminuir a apreensão, instrua os jogadores a *Exagerar a estrutura facial do outro!*

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo de Olhar-Ver

Espelho/Siga o Seguidor

Objeto no Espaço: Tornando Visível o Invisível

Comunicação: Familiaridade e Flexibilidade com Palavras

Comunicação: Falando-Diálogo

Comunicação Não-Verbal

Jogo para Leitura

Jogo Sensorial

Tempo Presente/Aqui, Agora!

PREPARAÇÃO

Introdutórios: *Espelho* (A15) e *Siga o Seguidor #1* (A17).

Jogadores na platéia.

FOCO

Refletir/espelhar as palavras do iniciador em voz alta.

DESCRIÇÃO

Times de dois jogadores. Os jogadores permanecem um de frente para o outro e escolhem um tema para conversar.

Parte I: Um dos jogadores é o iniciador e inicia a conversa em voz alta. O outro jogador reflete e espelha em voz alta as palavras do iniciador. Quando é dada a instrução *Troca!*, os jogadores mudam de posição. Aquele que refletia se torna o iniciador do discurso e fala em voz alta. As trocas devem ser feitas sem interrupção da fluência das palavras.

Parte II: Depois de algum tempo não será mais necessário que o coordenador dê as instruções para as trocas. Os jogadores irão *seguir o seguidor* no discurso, pensando e dizendo as mesmas palavras simultaneamente, sem esforço consciente.

INSTRUÇÃO

Parte I: *Pronuncie silenciosamente as palavras ditas pelo iniciador! Sem pausa! Sem espaço de tempo! Observe seu corpo ao espelhar a fala do parceiro! Troque o espelho! Mantenha a fluência das palavras! Troque o espelho! Perceba seu corpo ao refletir a fala de seu parceiro! Troca! Sinta suas pernas! Suas mãos! Seus ombros! Troca!*

Parte II: *Continue falando! Fique na sua! Mantenha o mesmo nível de atenção corporal! Sinta seus pés! Atenção corporal total ao outro ao conversar! Ouça com seus ombros! Suas mãos! Seus dedos do pé! Compartilhe sua voz!*

AVALIAÇÃO

Jogadores, quando estavam refletindo a fala, como sentiram seus corpos? (Para a Parte II) A resposta com atenção intensificada no corpo todo fez alguma diferença para vocês? Platéia, vocês concordam? (Para a Parte I) Como os jogadores pareciam quando estavam espelhando a fala? E seus

pés? Suas costas? (Para a Parte II) A resposta com o corpo todo ao conversar fez alguma diferença na conversação mantida pelos jogadores?

NOTAS

1. Todos aprendem de forma não-verbal que o ato de ouvir/escutar exige envolvimento físico orgânico total como em um jogo de bola, nadar, e jogar. Esse jogo é muito adequado para a sala de aula.
2. O assunto de conversação entre os jogadores pode ser escolhido pela dupla, sugerido pela platéia ou ir ao encontro de necessidades curriculares. Por exemplo, depois de ver um filme sobre cidades (ou outro tema), discuta o filme e as cidades utilizando a fala espelhada. Observe como os alunos conversam à vontade, com vivacidade e interesse.
3. Times de dois jogadores podem reunir-se em diferentes lugares da sala e todos jogam simultaneamente, enquanto o coordenador dá as instruções para todos os times ao mesmo tempo.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo de Ouvir-Escutar

Jogo de Olhar-Ver

Espelho/Siga o Seguidor

Comunicação: Familiaridade e Flexibilidade com Palavras

Comunicação: Falando-Diálogo

Comunicação Não-Verbal

Jogo para Leitura

Jogo Sensorial

Tempo Presente/Aqui, Agora!

PREPARAÇÃO

Introdutório: *Extensão da Visão (A20)*.

Grupo todo.

FOCO

Em expandir a visão.

DESCRIÇÃO

Os jogadores são instruídos a expandir a visão em diferentes direções sem virar suas cabeças, e depois combinar essas extensões.

INSTRUÇÃO

Voltem seus olhos para a esquerda o mais possível! Mais ainda! Ainda mais! Experimente ver atrás de você! Agora virem seus olhos para a direita tão longe quanto puderem! Circule! Volte! Agora olhe para a frente! Olhe para a direita e para a esquerda ao mesmo tempo! Vamos experimentar novamente! Direita! Esquerda! Para a frente/direita/esquerda/ ao mesmo tempo! Agora veja acima de sua cabeça! Veja a cabeça por trás! Agora em linha reta para a frente! Agora para baixo, o mais longe que alcançar! Veja embaixo de seus pés! Não imagine! Experimente literalmente fazê-lo! Agora olhe para a frente e para cima e para baixo ao mesmo tempo! Novamente! Agora esquerda! Direita! Finalmente em frente e para cima/baixo/direita/esquerda ao mesmo tempo! Repita!

AVALIAÇÃO

A visão foi estendida? Para alguns? Era como se houvesse uma lente de abertura? Vocês conseguiram ver mais?

NOTAS

1. Os jogadores podem fazer esse exercício sozinhos, caminhando na rua, guiando o carro etc.
 2. Alguns jogadores comentaram que jogar esse jogo é como estar no centro de efervescência criativa que promove novas visões.
 3. Esse exercício também pode ajudar a corrigir olhares fixos.
-

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo de Olhar-Ver

Aquecimento Silencioso

Jogo Sensorial

PREPARAÇÃO

Introdutórios: *Sentindo o Eu com o Eu* (A19) e *Visão Periférica* (A53).
Grupo todo.

FOCO

Em estender a visão.

DESCRIÇÃO

Os jogadores permanecem sentados em silêncio nas carteiras, em não movimento, abertos para receber a instrução.

INSTRUÇÃO

Percebam vocês mesmos sentados em suas carteiras! Percebam o espaço à sua volta! Agora deixem que o espaço perceba vocês! Permaneçam sentado em não-movimento! Balancem suas cabeças! Deixem que o peso da cabeça execute o movimento! Não o corpo! Deixem os ombros à vontade! Vocês ficam de fora! Deixem que suas cabeças se movimentem em círculo! Agora deixem que suas cabeças rolem para a esquerda e movimentem seus olhos tão longe para a esquerda quanto for possível! Enviem seu olhar ainda mais para a esquerda! Agora para a direita! Façam com que seus olhos se movimentem o mais longe possível para a direita! A cabeça para a frente sobre o peito! Movimentem os olhos para baixo enrolando a cabeça sobre o peito! Agora deixem os olhos rolarem com a cabeça tão longe para trás quanto possível! Enviem o olhar ainda mais para trás! (Repita cada uma das direções duas ou três vezes).

AValiação

Nenhuma.

NOTAS

1. *Sentindo o Eu com o Eu* (A19) também é um aquecimento básico que pode ser usado a qualquer momento para diminuir fadiga.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Aquecimento Silencioso

Revigoramento

Jogo de Olhar-Ver

Jogo Sensorial

PREPARAÇÃO

Coordenador: estabeleça uma área relativamente pequena no pátio ou sala de aula. Uma área de 3m x 3m é adequada para quinze jogadores. Grupo todo.

FOCO

Nenhum nesse jogo tradicional.

DESCRIÇÃO

Muitos jogadores (metade do grupo joga e a outra metade torna-se plateia). Um jogo regular de pegador é iniciado dentro de limites. O grupo estabelece quem será o pegador. Os jogadores não podem sair dos limites. Quando o nível de energia estiver elevado, o coordenador acrescenta uma outra regra. Quando forem pegos, os jogadores devem tomar o seu tempo para *explodir*. Não há forma preestabelecida para *explodir*.

INSTRUÇÃO

Permaneçam dentro dos limites! Lembrem-se dos limites! (Quando o nível de energia estiver elevado.) Quando forem pegos, tomem o seu tempo para explodir! Antes de perseguir outro jogador, tome o seu tempo para explodir! Exploda da forma como quiser! Caia no chão! Grite! Como quiser!

NOTAS

1. Esse jogo de pegador é um aquecimento natural e introdutor para *Câmera Lenta – Pegador Congelar* (A56). Ainda que você tenha restrições de níveis de tempo e barulho, mesmo um minuto de *Pegador – Pegador com Explosão* é válido.
 2. Explosão é uma ação espontânea no momento de ser pego. Os jogadores fazem uma *pausa* momentânea através dessa explosão.
-

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo Tradicional

Aquecimento Ativo

comenda-se haver dois pegadores. Ao final, dê a instrução *Pegadores, peguem agora um ao outro!*

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Exploração do Movimento Corporal

Caminhada no Espaço

Jogo Sensorial

Movimento Físico e Expressão

Tempo Presente/Aqui, Agora!

PREPARAÇÃO

Introdutório: *O Que Estou Comendo? Cheirando? Ouvindo?* (A37)
Jogadores na platéia.

FOCO

Continuar uma conversaçoão enquanto come uma refeição.

DESCRIÇÃO

Times com dois ou mais jogadores. Os jogadores estabelecem um tópicoo de discussão e procedem comendo e bebendo uma refeição farta enquanto sustentam conversaçoão contínua.

INSTRUÇÃO

Sustentem a conversaçoão! Passe o sal! Tome um copo d'água! Vejam os objetos no espaço! Vejam a comida no espaço! Continuem falando! Compartilhem sua voz!

AVALIAÇÃO

O que os jogadores estavam comendo? Jogadores, vocês concordam? Os jogadores mostraram ou contaram? Os jogadores conseguiram comer e manter a conversaçoão ao mesmo tempo? Os objetos apareceram?

NOTAS

1. Esse é um problema duplo no qual os jogadores devem manter os objetos no espaço enquanto sustentam uma conversaçoão. Fazer uma coisa de cada vez é fugir do problema – seja mastigando e engolindo ou ouvindo e falando separadamente.
2. Não deixe que os jogadores criem uma situação a ser representada, o que significa uma fuga do problema a ser solucionado.
3. Engolir é crucial – traz os jogadores para o momento presente. Se os jogadores estiverem fazendo de conta que estão comendo, dê a instrução *Tome o tempo para engolir sua comida!*

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Comunicação: Falando-Diálogo

Comunicação: Familiaridade e Flexibilidade com Palavras

Jogo para Leitura

Objeto no Espaço: Tornando Visível o Invisível

PREPARAÇÃO

Jogadores na platéia.

FOCO

Ver um incidente em cores na medida em que está sendo contado.

DESCRIÇÃO

Dois jogadores. A conta para B uma história simples (um incidente, limitado a cinco ou seis frases). B conta a mesma história, acrescentando tantas cores quanto possível.

A narra: Eu caminhava pela rua e vi um acidente entre um carro e um caminhão em frente ao edifício escolar...

B reconta: Eu estava caminhando por uma rua cinzenta e vi um acidente entre um carro verde e um caminhão marrom em frente à escola de tijolos vermelhos...

INSTRUÇÃO

Veja seu parceiro! Deixe que seu parceiro o veja! Contato através do olho! Não espere para acrescentar a cor! Veja a cor que você está ouvindo na história! Fale diretamente para o seu parceiro! Compartilhe sua voz!

AVALIAÇÃO

Jogadores, vocês acrescentaram tanto colorido quanto possível? Vocês modificaram a história de qualquer jeito ou acrescentaram àquilo que seu parceiro disse? Platéia, vocês concordam com os jogadores?

NOTAS

1. Ver diretamente o outro deve ser enfatizado para aqueles jogadores que se afastam do contador de história para concentrar-se nas cores.
2. O objetivo do jogo é que o ouvinte veja o incidente através das cores no momento em que está ouvindo.
3. Outras qualidades podem ser acrescentadas, além da cor (textura, odores, sons, formas) ou advérbios e adjetivos.
4. Esse exercício pode ser utilizado como aquecimento para *Verbalizando o Onde, Partes I e II* (C40 e C41).
5. Os times podem ser espalhados pela sala e trabalhar simultaneamente.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo de Ouvir-Escutar

Comunicação: Familiaridade e Flexibilidade com Palavras

Comunicação: Falando-Narrando

Jogo para Leitura

Jogo de Memória-Observação

Jogo Sensorial

PREPARAÇÃO

Jogadores na platéia.

FOCO

Em lembrar as cores, sons, movimentos, personagens etc. de uma experiência passada.

DESCRIÇÃO

Grupo todo. Todos permanecem sentados e lembram de um momento quando presenciaram um evento esportivo.

INSTRUÇÃO

Foco nas cores! Ouçam os sons! Foco nos odores! Veja o movimento! Agora reúna tudo! Foco no que está acima, embaixo, à sua volta! Foco em você mesmo!

AVALIAÇÃO

O passado veio para o presente?

NOTAS

1. Lembranças diretas deveriam ser evitadas na maioria das vezes, já que tendem a ser cerebrais e até mesmo terapêuticas. Esse exercício é simplesmente um meio para que o jogador reconheça a vastidão e o acesso à experiência passada. A experiência presente é o objetivo dos jogos teatrais, mas as lembranças surgirão e serão espontaneamente selecionadas quando necessárias durante o jogo.
2. Tarefa para casa com Ver: peça para os jogadores tomarem alguns momentos de cada dia para focalizar o que está à sua volta, observando cores, sons, o ambiente etc.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Teatro: O Quê (Atividade)

Mostrar, Não Contar

Jogo de Memória-Observação

PREPARAÇÃO

Coordenador: compile uma lista de objetos com características simples, porém evidentes (trem, boi, gato, árvore de Natal etc.).

Grupo todo.

FOCO

Comunicar o objeto rapidamente, desenhando-o.

DESCRIÇÃO

Divida o grupo em dois times, fazendo a contagem até dois. Cada time deve ficar a uma distância igual do coordenador, que preparou uma lista de objetos. Cada time envia um jogador até o coordenador, que mostra aos jogadores de cada time a mesma palavra simultaneamente. Caso o grupo seja analfabeto, o coordenador cochicha a palavra para cada jogador. Os jogadores voltam correndo até seus respectivos times e comunicam a palavra desenhando o objeto para que seus parceiros possam identificá-lo. O primeiro time a identificar e falar em voz alta o nome do objeto ganha um ponto. Continue como antes com um novo jogador de cada time a uma nova palavra até que todos os membros dos times tenham tido a oportunidade de desenhar um objeto.

INSTRUÇÃO

Comunique! Continue desenhando! Esse não é um jogo de adivinhação!

NOTAS

1. A capacidade para desenhar não é importante. Esse jogo implica seletividade espontânea que mostra quais alunos são capazes de transmitir rapidamente uma comunicação. Artistas no grupo terão muitas vezes dificuldades.
2. Os desenhos podem ser feitos na lousa com giz ou em folhas grandes de papel com *crayon de lápis de cera*.
3. Variantes para jogadores avançados: use palavras abstratas (alegria, melancolia, triunfo, generosidade, energia etc.).
4. Você notará que pontos e competição se tornarão sem importância diante da excitação provocada pelo jogo.
5. Todas as faixas etárias adoram esse jogo. De tempos em tempos, permita que seus alunos tragam suas próprias listas e conduzam os jogos.
6. Para mais informações, consulte o Manual.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo Tradicional

Comunicação: Desenho

Seleção Espontânea

Aquecimento Ativo

PREPARAÇÃO

Coordenador: Estabeleça um Onde simples, como um ponto de ônibus com um banco (cadeiras) na área de jogo.

Jogadores na platéia.

FOCO

Mostrar a idade escolhida.

DESCRIÇÃO

Cada jogador trabalha sozinho com o problema. Se o tempo for curto, cinco ou seis jogadores podem estar no ponto de ônibus ao mesmo tempo. No entanto, os jogadores não devem interagir. Cada jogador escolhe uma idade (escrevendo em uma tira de papel e entregando para o coordenador antes de iniciar). Os jogadores entram na área de jogo e, ao esperar pelo ônibus, mostram para os jogadores na platéia que idade têm.

INSTRUÇÃO

O ônibus está a meia quadra de distância! Mostre para nós a sua idade! O ônibus está se aproximando! Ele chegou! (Às vezes é bom acrescentar Ele ficou preso no tráfego!) se quiser que os jogadores explorem mais possibilidades.

AValiação

Que idade tinha esse jogador? Jogador, você concorda com os jogadores na platéia?

NOTAS

1. Os jogadores terão a tendência de interpretar seus velhos quadros de referência, o que é esperado nesse jogo. Vá diretamente para o jogo *Que Idade Tenho? Repetição* (A62) na mesma aula se possível para que os jogadores possam descobrir a diferença entre *interpretar* e *permitir* que o FOCO trabalhe por eles.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Teatro: Orientação Inicial para o Quem (Personagem e/ou Relacionamento)

PREPARAÇÃO

Coordenador: Estabeleça um Onde, da mesma forma que no jogo *Que Idade Tenho?*

Aquecimento: *Que Idade Tenho?* (A61)

Jogadores na platéia.

FOCO

Na idade escolhida apenas.

DESCRIÇÃO

Os jogadores devem trabalhar sozinhos com o problema, mas cinco ou seis podem ser agrupados no ponto de ônibus ao mesmo tempo. Os jogadores permanecem sentados ou em pé em silêncio, esperando pelo ônibus, focalizando a idade escolhida. Quando estiverem prontos (focados) aquilo que é necessário para solucionar o problema irá emergir por si mesmo.

INSTRUÇÃO

Sinta a idade com seus pés! Com o lábio superior! Deixe que sua coluna vertebral perceba a idade! Seus olhos! Envie a idade como uma mensagem para o corpo todo! (Quando a idade aparecer) *O ônibus está a uma quadra de distância! O ônibus foi preso no trânsito!*

AValiação

Que idade tinha o jogador? Jogador, você concorda com os jogadores na platéia? A idade estava em sua cabeça? Ou no corpo?

NOTAS

1. É difícil acreditar que o que buscamos é a mente limpa (livre de preocupações). Se o FOCO estiver na idade apenas, todos terão uma experiência única ao ver os jogadores se tornarem mais velhos ou mais jovens diante de nossos olhos!
2. Muitos, naturalmente, irão se prender a qualidades de personagens em vez de deixar acontecer. Observe relaxamento muscular e olhos brilhantes quando novas fontes de energias e compreensão são liberadas.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Teatro: Orientação Inicial para o Quem (Personagem e/ou Relacionamento)

PREPARAÇÃO

Jogadores na platéia.

FOCO

Sentir o tempo com o corpo todo, muscular e sinestesicamente.

DESCRIÇÃO

Faça a contagem em dois grandes times. Trabalhando individualmente, dentro do time, os jogadores permanecem sentados ou em pé, focalizando em um tempo ou dia dados para o coordenador. Os jogadores devem se movimentar apenas quando motivados pelo FOCO. Eles não devem introduzir atividades apenas para mostrar o tempo.

INSTRUÇÃO

Sinta o tempo com seus pés! Com sua coluna! Com suas pernas! Sem urgência! Sinta o tempo com seu rosto! Com o corpo todo! Da cabeça aos pés!

AValiação

Há reação corporal ao tempo? É possível comunicar tempo sem qualquer atividade ou objetos? Cada qual sentiu o tempo da sua própria maneira? Havia diferenças? O tempo do relógio é um padrão cultural? Há apenas tempo para dormir, tempo para trabalhar, tempo para comer?

NOTAS

1. Os jogadores não devem interagir nesse exercício.
2. Cada jogador perceberá o tempo de forma diferente. Por exemplo, duas horas da madrugada significará dormir para muitos, mas a coruja do grupo logo ficará desperto.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Teatro: Onde (Cenário e/ou Ambiente)

PREPARAÇÃO

Jogadores na platéia.

FOCO

No tempo ou clima escolhido.

DESCRIÇÃO

O grupo é subdividido em dois grandes times – time A e time B. Cada time entra em acordo sobre um tipo de tempo ou clima que deve ser comunicado para o outro time que é platéia. Os jogadores, sentados ou em pé na área de jogo, evitam usar suas mãos para mostrar o tempo. Quando prontos, o time deve dar o sinal de *Cortina!*

INSTRUÇÃO

Sinta o tempo entre seus dedos do pé! Com sua coluna vertebral! Com a ponta de seu nariz! Sinta o tempo com o corpo todo! Da cabeça aos pés! Sustente o FOCO no tempo! Não em seus parceiros! Mostre! Não conte! Cada qual sente o tempo da sua maneira! Evite usar as mãos!

AVALIAÇÃO

O tempo envolveu os jogadores? Os jogadores usaram o corpo todo para mostrar o tempo? Jogadores, vocês concordam com os jogadores na platéia? Qual foi o tempo que vocês escolheram? Platéia, os jogadores comunicaram o tempo para nós?

NOTAS

1. Os jogadores trabalham com o FOCO individualmente dentro do time maior. Se alguns jogadores olharem para ver o que seus parceiros estão fazendo, simplesmente dê a instrução para todos *Sustente o FOCO no tempo! Não em seus parceiros!* Aquilo que ajudar um jogador, ajudará a todos.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Teatro: Onde (Cenário e/ou Ambiente)

PREPARAÇÃO

Grupo todo.

FOCO

Observar e relembrar.

DESCRIÇÃO

Cinco ou mais jogadores são escolhidos para sair da sala e correr para dentro, um atrás do outro formando uma linha, e sair novamente. Todos os outros jogadores observam cuidadosamente. Os jogadores voltam desfazendo a formação. Os jogadores na platéia então refazem a fileira original. Quando os jogadores na platéia concordarem que eles refizeram a fileira original, os corredores fazem as correções necessárias.

INSTRUÇÃO

Nenhuma.

AVALIAÇÃO

Nenhuma.

NOTAS

1. Procure evitar que aqueles jogadores na platéia, que necessitam vencer, queiram determinar as posições dos jogadores antes da hora para lembrarem-se das posições específicas dos corredores. Se necessário, interrompa o jogo, já que esses jogadores irão fazer uso da crise (força, energia) desse simples jogo de observação, transformando-o em um jogo de ficar a salvo.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo Tradicional

Jogo de Olhar-Ver

Aquecimento Ativo

Jogo de Memória-Observação

Jogo Sensorial

PREPARAÇÃO

Coordenador: estabeleça um cenário simples, formando um ponto de ônibus (cadeiras, um banco etc.)

Jogadores na platéia.

FOCO

Na profissão escolhida.

DESCRIÇÃO

Times de cinco ou mais. Cada jogador escolhe uma profissão, a escreve numa tira de papel e dá para o coordenador. O jogador entra na área de jogo e espera, focando a profissão. Os jogadores não devem observar um ao outro e evitar diálogo.

INSTRUÇÃO

Perceba a ocupação com o corpo todo! Mãos! Pés! Pescoço! (Quando a ocupação começar a aparecer) O ônibus está chegando!

AVALIAÇÃO

Quais foram as profissões? Os jogadores mostraram ou contaram? Jogadores, vocês concordam? Só podemos mostrar o que fazemos para viver através da atividade? A estrutura corporal se modifica em algumas profissões (doutor, trabalhador)? O que provoca a mudança é uma atitude? É o ambiente de trabalho?

NOTAS

1. Esse questionamento durante a avaliação deve provocar os primeiros *insights* na fisicalização de um personagem. As perguntas devem ser casuais. Evite insistir. Outros jogos a seguir irão permitir novos *insights* sobre o personagem.
 2. Piadas, interpretação e truques são evidências de resistência ao FOCO.
 3. Para prevenir o Como, peça que os jogadores permaneçam sentados silenciosamente focalizando na profissão que cada um escolheu – nada mais. Se o FOCO estiver completo, aquilo que é necessário irá emergir.
 4. Dê alguns minutos para que os efeitos do FOCO se manifestem.
 5. Variante: misture as profissões e transmita-as aleatoriamente para os jogadores antes de entrarem na área de jogo.
-

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Teatro: Quem (Personagem e/ou Relacionamento)

PREPARAÇÃO

Introdutórios: *Parte do Todo #1 e #2* (A25 e A26)

Jogadores na platéia.

FOCO

Tornar-se parte de um todo na atividade profissional.

DESCRIÇÃO

Times de cinco ou seis jogadores entram em acordo sobre quem será o primeiro jogador, que secretamente escolhe uma profissão e inicia uma atividade relacionada. Os outros jogadores entram, um de cada vez, como personagens definidos (Quem) e iniciam ou entram com uma atividade relacionada com a profissão. Por exemplo, o primeiro jogador lava suas mãos, fica em pé esperando com as mãos no ar, o segundo escolhe ser uma enfermeira, entra na área de jogo para ajudar o doutor a colocar luvas. Outros jogadores entram como anestesista, paciente, interno etc.

INSTRUÇÃO

Mostre! Não conte! Entre na atividade com personagens definidos! Seja parte do todo! Mostre através da atividade! (Caso surgir diálogo) Compartilhe sua voz!

AVALIAÇÃO

Qual era a profissão? Os jogadores mostraram ou contaram? Jogadores, vocês concordam? Antes de entrar sabiam qual era a profissão? Platéia, vocês tinham outra idéia sobre o que estava acontecendo?

NOTAS

1. Os jogadores não devem saber de antemão o que o primeiro jogador irá fazer ou Quem ele é.
2. Se os jogadores se tornarem muito verbais ou se movimentarem sem propósito, o FOCO não está completo. Dê a instrução de tempo *Um minuto!* e faça outro jogo.
3. Embora o Quem esteja sendo introduzido através desse jogo, preste atenção para que o FOCO seja mantido na atividade, caso contrário os jogadores irão *interpretar*.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Parte do Todo: Interação

Teatro: O Quê (Atividade)

Teatro: Quem (Personagem e/ou Relacionamento)

PREPARAÇÃO

Introdutórios: *Parte do Todo #2 e #3* (A26 e A67)

Jogadores na platéia.

FOCO

Comunicar o Quem (relacionamento) através de uma atividade.

DESCRIÇÃO

Faça a contagem em grupos de cinco ou mais. Um jogador inicia uma atividade, sem escolher um personagem. Os outros jogadores escolhem um relacionamento com o jogador em cena e, um por vez, entram na atividade. O primeiro jogador deve aceitar e relacionar-se com todos os jogadores que entram como se os relacionamentos fossem conhecidos. Por exemplo: um homem pendura um quadro; uma mulher entra dizendo que gostaria que o quadro fosse pendurado mais alto. O homem aceita-a como sua esposa e continua pendurando o quadro. Os outros jogadores entram como seus filhos, vizinhos etc. Todos mostram relacionamento através da atividade.

INSTRUÇÃO

Mostre! Não conte! Sustentem as atividades! Sem adivinhações! Não há pressa! Quem você é deve ser descoberto através da atividade! Quando souber Quem você é mostre-nos jogando! (Caso surja diálogo) Compartilhe sua voz! Outros jogadores, quando entrarem, participem da atividade! Deixe Quem você é ser revelado através da atividade!

AVALIAÇÃO

Platéia, Quem eram os jogadores? Quais eram os relacionamentos? Os jogadores mostraram através da atividade? Quando vocês entraram na atividade, jogadores, vocês sabiam Quem vocês eram?

NOTAS

1. Esse jogo irá favorecer os primeiros sinais de um evento (cena) a emergir do FOCO (ou primeiros sinais de relacionamento) em lugar de mera atividade simultânea.
2. Evite organizar uma cena. *Dar e Tomar* (B6) e *Afundando o Barco – Compartilhando o Quadro de Cena* (B13) ajudarão a ajustar cenas caóticas.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Parte do Todo: Interação

Teatro: Quem (Personagem e/ou Relacionamento)

PREPARAÇÃO

Coordenador: Reuna objetos: bandeja e roupas.
Grupo todo.

DESCRIÇÃO

Qualquer número de jogadores. Uma dúzia ou mais de objetos reais são colocados em uma bandeja, que é colocada no centro do círculo de jogadores. Depois de dez ou quinze segundos, a bandeja é coberta ou removida. Os jogadores escrevem listas individuais nomeando tantos objetos quantos puderem lembrar. As listas são então comparadas com a bandeja com objetos.

INSTRUÇÃO

Nenhuma.

AValiação

Nenhuma.

NOTAS

1. Dependendo da idade do grupo, acrescente ou diminua o número de objetos a serem descritos.
-

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo Tradicional

Jogo de Olhar-Ver

Aquecimento Silencioso

Comunicação: Familiaridade e Flexibilidade com Palavras

Jogo de Memória-Observação

Jogo Sensorial

Jogo para Leitura

PREPARAÇÃO

Coordenador: permita que cada time passe pelas três partes de uma só vez. Grupo todo.

FOCO

Lembrar de uma série em sequência.

DESCRIÇÃO

Times de dez a doze jogadores formam um círculo.

Parte I (o jogo tradicional *Eu Vou para a Lua*):

O primeiro jogador diz: *Eu vou para a Lua e vou levar um baú* (ou qualquer outro objeto). O segundo jogador diz: *Eu vou para a Lua e vou levar um baú e uma caixa de chapéu*. O terceiro jogador repete a frase até este ponto e acrescenta alguma coisa nova. Cada jogador repete a frase na sequência correta e acrescenta algo. Se um jogador errar a sequência ou esquecer algum item, ele sai do jogo. O jogo prossegue até que reste apenas um jogador.

INSTRUÇÃO

Nenhuma. (Vá direto para a Parte II).

Parte II

A mesma estrutura do jogo acima (com uma nova série de objetos, se for desejado), porém agora cada jogador realiza uma ação com o objeto. O próximo jogador repete as ações do primeiro e acrescenta uma nova. Dessa forma o jogador pode por exemplo vestir sapatos e tocar flauta. Cada jogador repete, na ordem, tudo aquilo que precedeu e acrescenta novas ações.

INSTRUÇÃO

Dê aos objetos o seu lugar no espaço! Mantenha os objetos no espaço – tire-os da cabeça! (Vá direto para a Parte III.)

Parte III

O mesmo time joga novamente da mesma forma como na Parte I, mas com uma nova série de objetos. Dessa vez, no entanto, os jogadores tomam o tempo para ver cada objeto enquanto estão ouvindo.

* O jogo tradicional americano foi substituído por esse jogo tradicional brasileiro. (N. da T.)

INSTRUÇÃO

(Na medida em que os parceiros acrescentam novos objetos.)

Tome o seu tempo para ver os objetos! Veja os objetos à medida que são acrescentados!

AVALIAÇÃO

Você viu a palavra quando foi pronunciada?

NOTAS

1. Parte I: Muitas vezes, o jogador poderá lembrar-se de todos os objetos ou ações na série, mas inacreditavelmente irá esquecer o último objeto mencionado. Esse jogador terá provavelmente se desligado do último jogador na ordem para planejar previamente o objeto a ser acrescentado.
2. Contudo, quando os objetos são mostrados através de ações, os jogadores raramente esquecem o objeto anterior. Repetir a Parte I enquanto se vê os objetos mencionados facilita lembrar.
3. Para mais informações, consulte o Manual.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo Tradicional

Aquecimento Silencioso

Jogo de Ouvir-Escutar

Jogo de Memória-Observação

Jogo Sensorial

PREPARAÇÃO

Introdutório: *Vendo um Esporte: Lembrança* (A59)

Jogadores na platéia.

FOCO

De acordo com a Instrução.

DESCRIÇÃO

Um jogador individual fala sobre e descreve uma experiência pessoal como fazer uma viagem, observar um jogo ou visitar alguém. Sem pausa, o jogador acentua o foco de acordo com a Instrução, mas não modifica deliberadamente a narrativa para buscar um novo foco.

INSTRUÇÃO

Focalize as cores na cena! Focalize os sons! Está ventando? O céu está cinzento ou azul? Compartilhe sua voz! Focalize na maneira como se sente no jogo! Veja a si mesmo! Intensifique o colorido! Intensifique os odores! Intensifique todos os estímulos sensoriais!

AValiação

Você sabe em que momento deixou de dar importância às palavras e entrou na experiência? Platéia, vocês concordam?

NOTAS

1. A percepção é despertada no jogador através da Instrução. Observe em que momento o jogador abandona a palavra e se relaciona com a experiência. A voz se tornará natural, o corpo irá relaxar e as palavras irão fluir. Quando o jogador não mais se esconde atrás de palavras, mas focaliza o ambiente, a artificialidade e voz empostada irão desaparecer.
2. Esse exercício não deve ser realizado muitas vezes, pois ele utiliza lembranças e por isso deve ser tratado com cuidado (Veja Cerebral, Manual p. 53).
3. Para o teatro formal, esse exercício é útil para jogadores com falas longas.
4. Quando o tempo for um problema, o grupo todo pode jogar simultaneamente dividindo o grupo em times de dois jogadores, sendo que um deles é o contador de histórias e o outro o ouvinte. Dê a instrução a todos os times ao mesmo tempo. Depois troque os papéis.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Percepção da Cabeça aos Pés

Comunicação: Familiaridade e Flexibilidade com Palavras

Comunicação: Falando-Narrando

Comunicação: Escrever

Jogo para Leitura

Jogo de Memória-Observação

PREPARAÇÃO

Grupo todo.

FOCO

Nenhum.

DESCRIÇÃO

Os jogadores sentam-se em círculo. Um deles sai da sala enquanto os outros escolhem uma palavra, por exemplo, *jabuticaba*. As sílabas da palavra são distribuídas pelos jogadores no círculo. *Ja* fica com o primeiro grupo de jogadores, *bu* fica com o segundo grupo, *ti* fica com o terceiro grupo e assim por diante, até que todos os grupos tenham uma sílaba determinada. O grupo escolhe então uma melodia familiar (por exemplo: *Parabéns a Você*, ou *Atirei o Pau no Gato* etc.). Os jogadores cantam continuamente a melodia, utilizando apenas a sílaba atribuída ao seu grupo. O jogador que saiu da sala volta para o jogo, caminha de grupo em grupo e procura compor a palavra utilizando tantas tentativas quantas forem necessárias. O jogo pode ser dificultado pedindo-se que os jogadores troquem de lugar depois que as sílabas forem atribuídas, dispersando-se assim os grupos. Todos os grupos devem cantar a sua sílaba a partir da mesma melodia simultaneamente.

INSTRUÇÃO

Nenhuma.

NOTAS

1. Uma professora utilizou nomes próprios a serem subdivididos em sílabas.
2. Depois que o jogador que está fora descobrir a palavra, deixe que todos os jogadores vejam a palavra que foi usada. Escreva-a no quadro-negro para uma resposta mais efetiva: WASH/ING/TON; CONS/TAN/TI/NO-PLA.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo Tradicional

Aquecimento Silencioso

Jogo de Ouvir-Escutar

Comunicação: Familiaridade e Flexibilidade com Palavras

Silabação

Jogo para Leitura

PREPARAÇÃO

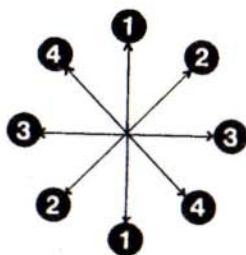
Jogadores na platéia.

FOCO

Contatar as vogais ou consoantes de uma palavra ao ser falada.

DESCRIÇÃO

Seis ou oito jogadores ficam em círculo. Cada jogador deve começar uma conversa silenciosa com o jogador do lado oposto (oito jogadores significam quatro conversas simultâneas). Os jogadores devem focalizar as vogais ou as consoantes, conforme a instrução, contidas nas palavras que falam, sem colocar ênfase ou mudar o jeito de falar. Mantendo a voz baixa, os jogadores devem afastar-se uns dos outros abrindo o círculo o quanto o espaço o permitir, e depois aproximar-se conforme a instrução.



INSTRUÇÃO

Parte I: *Vogais! Entre em contato, sinta, toque as vogais! Deixe que as vogais toquem você! Consoantes! Fale normalmente! Veja, sinta, foco nas consoantes!*

Parte II: *Afastem-se de seus parceiros! Vogais! Consoantes! Falem mais baixo do que antes! Abram o círculo o mais que puderem! Vogais! Consoantes!*

Parte III : *Aproxime-se! Falem mais baixo ainda! Vogais! Consoantes! Fechem os olhos! Continue falando! Vogais! Consoantes! Falem mais baixinho ainda! Voltem para o pequeno círculo! Vogais! Consoantes!*

AVALIAÇÃO

Você teve a sensação de fazer contato físico com a palavra falada? A comunicação foi mantida o tempo todo?

NOTAS

1. Espere até que os jogadores estejam fisicamente atentos aos seus parceiros antes de orientá-los para se distanciarem uns dos outros.
2. Os jogadores podem abaixar suas vozes na medida em que se afastam. As conversas podem acontecer na forma de murmúrio, a uma distância de até vinte metros.
3. A instrução *Feche os olhos!* abre os jogadores para o fato de que eles não estão fazendo leitura labial. O corpo todo, dos pés à cabeça, está envolvido com a palavra falada.

Esse exercício é válido com um roteiro ou leitura oral.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Comunicação: Falando-Diálogo

Vogais e Consoantes como Parte de Palavras

Padrões de Fala

Jogo de Ouvir-Escutar

Comunicação: Familiaridade e Flexibilidade com Palavras

Comunicação: Agilidade Verbal

Jogo para Leitura

Jogo Sensorial

PREPARAÇÃO

Grupo todo.

FOCO

Movimentar-se sem quebrar as regras do jogo.

DESCRIÇÃO

Os jogadores formam um círculo. Um/qualquer jogador pode iniciar um movimento. Quando um jogador está em movimento, todos os outros jogadores devem parar (não-movimento). Qualquer jogador pode movimentar-se a qualquer momento, mas deve parar se outro jogador iniciar o movimento. Sons podem ser considerados como movimento se o grupo estiver de acordo com essa regra suplementar.

INSTRUÇÃO

Interrompa seu movimento – pronto para continuar a fluência de seu movimento quando houver oportunidade! Pare quando outro jogador se movimentar!

AVALIAÇÃO

Nenhuma.

NOTAS

1. *Parar* é aqui utilizado em lugar de *congelar*. *Congelar* é uma parada total enquanto *parar* é esperar para movimentar-se quando for possível.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Aquecimento Ativo

Jogo de Olhar-Ver

Jogo Sensorial

PREPARAÇÃO

Aquecimento: *Dar e Tomar: Aquecimento* (A74)

Coordenador: esse exercício pode ser experimentado com grupos de leitura.

Jogadores na platéia.

FOCO

Tomar a sua vez de ler em voz alta.

DESCRIÇÃO

Os jogadores são divididos em times com habilidades semelhantes de leitura. Lendo simultaneamente a mesma passagem silenciosamente, todos os jogadores no grupo dão a oportunidade de leitura em voz alta a qualquer jogador que tomar a sua vez (de ler em voz alta). Apenas um jogador por vez pode ler em voz alta. Os jogadores tomam a oportunidade para ler em voz alta sempre que possível. Não é permitido pular palavras ou repetir as últimas palavras daquele que leu antes.

INSTRUÇÃO

(Apenas se necessário.) *Dê se alguém tomar! Tome se alguém der! Permaneça com as palavras exatas que estão sendo lidas em voz alta! Apenas um jogador lê em voz alta! Compartilhe sua voz!*

AVALIAÇÃO

A leitura em voz alta se tornou fluente como se apenas uma única pessoa estivesse lendo? Ou ela foi interrompida e reiniciada e repetida?

NOTAS

1. Quando todos os jogadores dão e tomam e alguns jogadores usam a oportunidade de ler em voz alta mesmo no meio da palavra ou frase, esse exercício traz excitação para a leitura em voz alta.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo de Ouvir-Escutar

Jogo para Leitura

Jogo Sensorial

PREPARAÇÃO

Grupo todo.

FOCO

Atenção cinestésica (física) às palavras na história.

DESCRIÇÃO

Grande grupo sentado em círculo. O coordenador escolhe um jogador que iniciará contando uma história. A história pode ser conhecida ou inventada. Em qualquer momento na história, o coordenador aponta aleatoriamente para outros jogadores que devem imediatamente continuar a partir de onde o último jogador parou, mesmo que seja no meio de uma palavra. Por exemplo, o primeiro jogador: *O vento soprava...*, segundo jogador: *...o chapéu caiu de sua cabeça*. Os jogadores não devem repetir a última palavra previamente enunciada pelo contador.

INSTRUÇÃO

Mantenha a história em andamento! Permaneça com a palavra! Não planeje com antecedência! Em busca de uma história, uma voz! Mantenha as palavras no espaço! Compartilhe sua voz!

AVALIAÇÃO

Os jogadores captaram a idéia para onde a história deveria caminhar ou permaneceram com as palavras na medida em que a história evoluía? Tivemos uma história contada a uma voz? A história se manteve em construção – esteve em processo?

NOTAS

1. Para manter a energia individual em alta e total envolvimento com o processo, o instrutor deve surpreender os jogadores fora de equilíbrio, no meio de um pensamento ou de uma frase. Regra opcional: o jogador que for pego iniciando com as últimas palavras do antecessor sai fora do jogo.
2. O pré-planejamento aliena os jogadores. Aponte isso para aqueles jogadores que não o compreendem. A espontaneidade surge apenas quando os jogadores permanecem com o momento em que a história está sendo contada.
3. Quando há um número grande de jogadores iniciando com e... isto é uma indicação de que o instrutor não está surpreendendo os jogado-

PREPARAÇÃO

Grupo todo.

FOCO

Permanecer com as palavras que estão sendo lidas em voz alta.

DESCRIÇÃO

Times com leitores igualmente habilitados ou grupos de leitura regulares. Um time lê a mesma seleção ao mesmo tempo. O instrutor indica um jogador que inicia lendo em voz alta. Todos os jogadores devem acompanhar silenciosamente palavra por palavra, pois o instrutor irá alternar a leitura em voz alta de um jogador para outro randomicamente. Cada novo leitor chamado não deve repetir a última palavra pronunciada pelo leitor prévio ou introduzir quaisquer novas palavras no texto.

INSTRUÇÃO

Compartilhe sua voz!

AVALIAÇÃO

Durante o jogo, o coordenador chama a atenção para palavras repetidas ou estranhas ao texto.

NOTAS

1. As mudanças de um jogador para outro devem ser dadas para manter o desafio do jogo, prazeroso para todos.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo de Ouvir-Escutar

Jogo para Leitura

Jogo Sensorial

PREPARAÇÃO

Grupo todo.

FOCO

Construir uma palavra – tentando não terminá-la – não falar um jogador *fantasma*.

DESCRIÇÃO

Nesse jogo tradicional, os jogadores permanecem sentados em círculo. Alguém inicia dando a primeira letra da palavra que tem em mente, sem pronunciá-la. Por exemplo, se a palavra é *...qual*, ele diz, *...q...* O próximo jogador pensa em uma palavra que se inicia com a mesma letra *...q...* (por exemplo *quarto*) e acrescenta a letra *...u...* à letra do jogador que o antecedeu. O terceiro jogador pode ter em mente a palavra *...quem*. Nesse caso ele acrescenta a letra *...e...* às duas letras prévias. Caso o quarto jogador queira completar a palavra acrescentando *...m...* (*quem*), ele torna-se um terço de um fantasma. Para evitar tornar-se um fantasma, o jogador procura pensar em outra palavra, mais longa, iniciando com *...que*, a qual não pode ser completada utilizando apenas uma letra. Por exemplo, ele pode pensar em *queijo* e acrescentar a letra *...i*. O quinto jogador pode salvar a si mesmo pensando em *queimada*, acrescentando um *...m*. Se ele tivesse acrescentado uma letra que terminasse a palavra, seria um terço de fantasma.

Caso a palavra o permita, novas letras são acrescentadas, até que um jogador é forçado a terminar a palavra. Nesse caso ele se torna um terço de fantasma. Mas nenhum jogador cai fora da atividade de soletrar até que ele tenha completado três palavras e se torne um fantasma inteiro. Caso um jogador acrescentar uma letra sem ter uma palavra em mente ou soletra errado uma palavra, ele pode ser desafiado por outro jogador. Caso seja julgado em falta, ele torna-se um terço de um fantasma; caso fique sem falta, o desafiante torna-se um terço de um fantasma. Quando uma palavra for completada, o próximo jogador inicia uma nova palavra. O fantasma não soletra mais, mas procura outros jogadores que falem com ele. Caso o fantasma tenha sucesso em deixar que um jogador fale com ele, a vítima torna-se também um fantasma inteiro. O jogo continua até que todos os jogadores menos um sejam fantasmas. Regra opcional: para acrescentar novo desafio, não considere uma palavra completa até que tenha quatro ou mais letras.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo Tradicional

Aquecimento Silencioso

Comunicação: Familiaridade e Flexibilidade com Palavras

Jogo para Leitura

PREPARAÇÃO

Introdutórios: *Fantasma* (A78) e *Construindo uma História* (A76).
Grupo todo.

FOCO

Continuar uma história a partir do meio da palavra.

DESCRIÇÃO

Cinco ou quinze jogadores jogam cada um por vez no círculo. O primeiro jogador inicia a história e, quando quiser, congela no meio da palavra que está dizendo. O próximo jogador deve continuara a história finalizando a palavra não terminada do jogador que o antecedeu. O jogador não deve concluir a mesma palavra que o jogador antecedente tinha em mente. O novo final deve combinar com o início da palavra para formar uma nova palavra que dê continuidade à história. Uma vez que o grupo tenha se familiarizado com a variante acima, o próximo jogador pode ser apontado randomicamente em lugar de seguir na ordem do círculo.

INSTRUÇÃO

Não planeje com antecedência! Busque uma história, uma voz! Compartilhe sua voz!

AValiação

Os jogadores foram capazes de continuar a história a partir do meio da palavra? Quantas vezes o próximo jogador finalizou a palavra que o jogador que o antecedeu tinha em mente? Ou os jogadores criaram novas palavras a partir do início da palavra do jogador que os antecedeu? As palavras completadas deram continuidade à história?

NOTAS

1. Esse jogo pode ser realizado por dois jogadores, provocando grande prazer.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Comunicação: Falando-Narrando

Silabação

Jogo de Ouvir-Escutar

Comunicação: Familiaridade e Flexibilidade com Palavras

Comunicação: Escrever

Jogo para Leitura

Jogo Sensorial

PREPARAÇÃO

Caso seus alunos mantenham coleções individuais de fichas de vocabulário ou caixas de palavras pessoais, utilize essas palavras para jogar. Caso contrário, antes de dividir em times, peça que cada jogador escreva um número apropriado de palavras familiares em fichas ou tiras de papel de 3 x 5 cm sem qualquer tentativa de associação (seleção randômica). Cada jogador reúne suas fichas em uma caixa, envelope ou saco plástico que assim salvas podem ser acrescentadas para uso posterior. Grupo todo.

FOCO

Construir uma história a partir de muitas palavras diferentes.

DESCRIÇÃO

Todos os times se reúnem em áreas diferentes e jogam simultaneamente. Times de três ou mais jogadores entram em acordo quem será o primeiro jogador que espalha sua coleção de fichas de palavras de forma que todos os parceiros possam ver. Trabalhando em conjunto, arranjando e rearranjando as fichas de palavras, os jogadores constroem uma história que inclua todas as palavras. Caso haja necessidade de palavras de ligação, os jogadores as escrevem em novas fichas ou tiras de papel e as colocam no contexto. Quando a primeira história estiver completa, incluindo todas as palavras originais, o primeiro jogador escreve a história em uma folha de papel e reúne as fichas originais e as novas em seu envelope. O próximo jogador espalha sua seleção de palavras e o time procede como acima construindo uma história a partir dessas palavras.

INSTRUÇÃO

Nenhuma (o coordenador vai de grupo em grupo ajudando os jogadores a soletrar e escrever novas palavras ou estimulando a organização da história final).

AValiação

Leia as histórias finais em voz alta. Os jogadores utilizaram todas as palavras?

NOTAS

1. Para mais informações, consulte o Manual.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Comunicação: Escrever

Palavras como Parte da História como um Todo

Comunicação: Familiaridade e Flexibilidade com Palavras

Jogo para Leitura

PREPARAÇÃO

Grupo todo.

FOCO

Escrever as palavras tão grande quanto possível.

DESCRIÇÃO

Utilizando uma lousa, cada jogador, um por um, procura preencher a lousa com uma palavra ou frase de sua preferência.

INSTRUÇÃO

Use o corpo todo para a ação de preencher a lousa! Escreva a palavra tão grande quanto puder! Preencha o espaço todo com sua palavra!

AVALIAÇÃO

O jogador preencheu todo o espaço? Ou poderia ter usado mais a lousa?

NOTAS

1. Não se preocupe com a correção ao soletrar nesse exercício. O que está sendo pedido é que os jogadores preencham um espaço o maior possível com a palavra ou frase.
-

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Aquecimento Silencioso

Comunicação: Familiaridade e Flexibilidade com Palavras

Comunicação: Escrever

Jogo para Leitura

Jogo com Caligrafia

PREPARAÇÃO

Coordenador: um lápis com ponta fina é necessário para esse exercício.

Aquecimento: *Não-Movimento: Caminhada (A31).*

Grupo todo.

FOCO

Escrever palavras ou frases tão pequeno quanto possível.

DESCRIÇÃO

O grupo todo trabalha individualmente em carteiras, cada jogador tem um pedaço de papel e um lápis com ponta fina. Mantendo a mão em não-movimento, os jogadores pensam e escrevem palavras e frases favoritas tão pequeno quanto possível.

INSTRUÇÃO

Escreva pequeno! Você está fora disso! Pequeno! Muito pequenino! Deixe que seu corpo faça o trabalho! Mantenha a mão em não-movimento total e veja o que consegue! Pense nas palavras e frases que está escrevendo!

AVALIAÇÃO

Os jogadores mostram os papéis uns para os outros e vêem se suas palavras, escritas muito muito pequenas, podem ser lidas pelos outros.

NOTAS

1. Novamente, não se preocupe com a atividade de soletrar corretamente e/ou estilo de caligrafia. Os jogadores simplesmente procuram escrever as palavras tão pequeno quanto possível.
2. Os alunos tem muito prazer com esse exercício. Experimente-o por alguns minutos vez por outra! Caso os alunos fiquem frustrados, deixe o exercício imediatamente!
3. Esse exercício segue o mesmo princípio como deixar balançar um pêndulo (uma bola ou uma corda) sem qualquer movimento evidente. O jogador pensa no movimento enquanto mantém a mão inerte e a bola começa a se mover para frente e para trás e em torno.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Aquecimento Silencioso

Comunicação: Familiaridade e Flexibilidade com Palavras

Comunicação: Escrever

Jogo para Leitura

Jogo com Caligrafia

PREPARAÇÃO

Grupo todo.

FOCO

Escrever palavras ou frases sem olhar.

DESCRIÇÃO

O grupo todo sentado em carteiras, ou um por um na lousa, de olhos fechados e escrevendo as palavras ou frases, sem olhar.

INSTRUÇÃO

Escrevam normalmente! Façam cruzes em seus ... t ! Olhos fechados! Façam pontos nos seus ... i ! Quando terminarem, abram os olhos e vejam o que escreveram! Mais uma vez! Fechem os olhos e deixem que sua mão escreva as palavras! Cruzem os ... t e façam pontos nos...i!

AVALIAÇÃO

Os jogadores cruzaram todos os ...t e fizeram pontos nos ...i ? É possível ler cada palavra e frase? Jogador, você consegue ler suas próprias palavras e frases?

NOTAS

1. Soletrar e estilo não são tão importantes quanto a habilidade de ler as palavras e frases.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Tocar – Ser Tocado

Aquecimento Silencioso

Comunicação: Familiaridade e Flexibilidade com Palavras

Comunicação: Escrever

Jogo para Leitura

Jogo Sensorial

Jogo com Caligrafia

PREPARAÇÃO

Introdutório: *Transformação de Objetos* (A35)

Jogadores na platéia.

FOCO

Receber objetos no ambiente.

DESCRIÇÃO

Três ou mais jogadores entram em acordo sobre um relacionamento simples e uma discussão que envolve todos, como, por exemplo, uma encontro de negócios ou uma reunião familiar. A discussão pode acontecer em volta de uma mesa feita de substância do espaço. Durante o decorrer do encontro, cada jogador encontra e manipula tantos objetos quanto possível. Os jogadores não planejam com antecedência quais serão esses objetos.

INSTRUÇÃO

Tome o seu tempo! Deixe que os objetos apareçam! Mantenha a discussão em andamento! Compartilhe sua voz! Mantenham contato uns com os outros! Os objetos são encontrados no espaço!

AValiação

Os objetos apareceram ou foram inventados? Os jogadores viram os objetos uns dos outros e os utilizaram? Os jogadores se referiram aos objetos ou entraram em contato com eles? Jogadores, os objetos surgiram através de associação ou vocês permitiram que aparecessem?

NOTAS

1. Esse é um problema bipolar. A ocupação em cena, o encontro, deve ser contínuo enquanto a preocupação, o FOCO, deve ser trabalhado o tempo todo. Alguns jogadores irão manter o encontro em andamento e negligenciar o FOCO. Dê instruções de acordo.
2. Quando esse problema estiver resolvido, para excitação de todos, aparecerão objetos infundáveis: fiapos de tecido são encontrados no casaco do vizinho; poeira paira no ar e lápis aparecem atrás das orelhas. Todos os jogadores devem ter a oportunidade para descobrir isso por si mesmos.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Teatro: Onde (Cenário e/ou Ambiente)

Objeto no Espaço: Tornando Visível o Invisível

Comunicação: Familiaridade e Flexibilidade com Palavras

Comunicação: Falando-Diálogo

Comunicação Não-Verbal

PREPARAÇÃO

Coordenador: antes de apresentar à sua classe, pratique a Blablação com a família e amigos.

Grupo todo.

FOCO

Falar em Blablação.

DESCRIÇÃO

Blablação é a substituição de formas de sons que tornam as palavras reconhecíveis. A Blablação é a expressão vocal acompanhando uma ação, não a tradução de uma frase em Português. Peça para o grupo todo virar-se para seus vizinhos e manter uma conversação como se estivessem falando uma língua desconhecida. Os jogadores devem conversar como se estivesse fazendo sentido perfeito.

INSTRUÇÃO

Use tantos sons diferentes quanto possível! Exagerem o movimento da boca! Experimentem movimentos de mascar chiclete! Variem o tom! Mantenha o ritmo da fala usual! Deixe a Blablação fluir!

AVALIAÇÃO

Havia uma variedade na Blablação? A Blablação fluiu?

NOTAS

1. Mantenha a conversação, até que todos tenham participado.
2. Peça para que aqueles que ficaram presos a um som monótono *dadada*, com poucos movimentos labiais, para conversarem com aqueles que são mais fluentes em Blablação.
3. Enquanto a maior parte do grupo ficará deliciada com sua capacidade de falar com os outros em Blablação, alguns poucos ficarão presos à fala em função da comunicação e parecerão quase paralisados, tanto física quanto vocalmente. Trate disso apenas casualmente e, em jogos teatrais com Blablação subsequentes, a fluência do som e a expressão corporal se tornarão unas.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Série de Blablação

Comunicação: Sem Palavras

Comunicação Não-Verbal

PREPARAÇÃO

Introdutório: *Blablação: Introdução (A85)*

Jogadores na platéia.

FOCO

Comunicar para uma platéia.

DESCRIÇÃO

Jogador individual, falando em Blablação, vende ou demonstra alguma coisa para a platéia. Dê um ou dois minutos para cada jogador.

INSTRUÇÃO

Venda diretamente para nós! Olhe para nós! Venda para nós! Compartilhe a sua Blablação! Agora anuncie! Anuncie para nós!

AVALIAÇÃO

O que estava sendo vendido ou demonstrado? Houve variedade na Blablação? Os jogadores nos viram na platéia ou olhavam fixamente para nós? Houve uma diferença entre vender e anunciar?

NOTAS

1. Insista no contato direto. Se os jogadores fitam fixamente a platéia ou olham por sobre as cabeças, peça para anunciarem a sua mercadoria até que a platéia seja realmente vista. Anunciar, tal como é feito nas feiras livres, requer contato direto com os outros.
 2. Tanto a platéia como o jogador percebem a diferença quando o olhar fixo se transforma em ver. Quando isso acontece, aparece no trabalho uma profundidade maior, uma certa quietude.
 3. Permita que um jogador cronometre o tempo e informe quando o tempo de jogo está na metade e quando o jogo está no final.
-

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Teatro: O Quê (Atividade)

Mostrar, Não Contar

Objeto no Espaço: Tornando Visível o Invisível

Série de Blablação

Comunicação: Sem Palavras

Comunicação Não-Verbal

PREPARAÇÃO

Jogadores na platéia.

FOCO

Comunicar sem estrutura de palavras.

DESCRIÇÃO

Dois jogadores, de preferência sentados em uma mesa. Usando a Blablação, A conta para B um incidente passado, como uma luta ou uma ida ao dentista. B conta então para A algo que aconteceu, também usando a Blablação.

INSTRUÇÃO

Comunique-se com seu parceiro! Não espere uma interpretação! Não assuma que sabe o que está sendo dito!

AValiação

Pergunte para A o que B disse. Depois pergunte para B o que foi contado por A. (Nenhum dos jogadores deve *assumir* o que o outro relatou já que as suposições de B não ajudarão A na necessária clareza de comunicação). Pergunte aos observadores o que foi comunicado.

NOTAS

1. Para evitar discussão preliminar, os dois jogadores devem ser escolhidos randomicamente antes de entrar na área de jogo.
2. Quando esse jogo é feito pela primeira vez, os jogadores irão interpretar (contar) o incidente de forma óbvia. Ao relatar uma ida ao dentista, eles seguram o queixo, gemem, mostram seus dentes etc. Mais tarde a integração entre som e expressão física se tornará mais sutil. Estarão aptos a mostrar, não contar.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Comunicação: Sem Palavras

Teatro: O Quê (Atividade)

Mostrar, Não contar

Série de Blablação

Comunicação Não-Verbal

PREPARAÇÃO

Introdutórios: *Blablação: Vender* (A86) e *Blablação: Incidente Passado* (A87)

Jogadores na platéia.

FOCO

Comunicação.

DESCRIÇÃO

Times de dois ou três jogadores e um instrutor. Para uma demonstração introdutória, o coordenador pode ser o instrutor. Os jogadores escolhem ou aceitam um assunto para conversar. Quando a conversa se tornar fluente em português, dê a instrução *Blablação!* e os jogadores devem mudar para a *Blablação* até que sejam instruídos a retomar a conversa em português. A conversa deve fluir normalmente e avançar no que se refere ao sentido.

INSTRUÇÃO

Blablação! Português! Blablação! Português! (e assim por diante).

AVALIAÇÃO

A conversa fluiu e teve continuidade? A comunicação foi sempre mantida? Jogadores, vocês concordam?

NOTAS

1. *Blablação: Português* é ideal para desenvolver a habilidade para dar e receber instrução para todas as faixas etárias. Quando o jogo estiver entendido, divida o grupo em times de três. Muitos times, cada qual com seu instrutor, podem jogar simultaneamente. Dê ao menos vinte minutos para jogar e indique a mudança de instrutor de forma que todos os membros do time tenham a oportunidade de ocupar a posição de instrutor.
2. Com relação à instrução, se a *Blablação* se tornar penosa para qualquer jogador, mude imediatamente para o *Português* durante algum tempo. Isto ajuda o jogador que está resistindo ao problema.
3. O momento de mudança deve acontecer quando os jogadores estiverem desatentos, no meio de um pensamento ou de uma frase. No momento de desequilíbrio, a fonte de novos *insights* pode ser aberta. Aquilo que estava oculto vem resgatá-lo.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Comunicação: Falando-Diálogo

Teatro: O Quê (Atividade)

Mostrar, Não Contar

Série de Blablação

Comunicação Não-Verbal

PREPARAÇÃO

Grupo todo.

FOCO

Nenhum.

DESCRIÇÃO

O grupo todo sentado em carteiras, cada aluno com uma folha de papel e um lápis. O grupo entra em acordo sobre cinco ou seis letras que cada um escreve no topo da página, de forma que cada letra encabece uma coluna. Os jogadores também entram em acordo sobre as classificações de objetos para o jogo e escrevem esses em uma coluna à esquerda da página (veja abaixo).

	S	P	A	C	R
Flores	Sesalpina	Petúnia	Azaléia	Cravo	Rosa
Frutas					
Vegetais					
Pássaros					
Peixes					
Mamíferos					

Os jogadores irão preencher tantos espaços quanto possível, sendo que cada palavra deve começar com as letras no topo da página para cada classificação dada na coluna à esquerda. É possível estabelecer um limite de tempo apropriado. Quando uma pessoa lê sua primeira palavra, todas as que tiverem a mesma palavra devem riscá-la. Outros jogadores anunciam suas primeiras palavras e quando houver duas semelhantes, ambas são riscadas. Esse processo continua até que todas as palavras duplicadas sejam eliminadas. O jogador que tiver o número maior de palavras remanescentes vence o jogo.

INSTRUÇÃO

Nenhuma.

AValiação

Nenhuma.

NOTAS

1. Outras classificações podem ser usadas para diferentes temas na sala de aula (Nomes próprios, verbos, advérbios; lagos; cidades na América Latina, cidades etc.)

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo Tradicional

Aquecimento Silencioso

Comunicação: Familiaridade e Flexibilidade com Palavras

Jogo para Leitura

PREPARAÇÃO

Jogadores na platéia.

FOCO

Ler e ouvir ao mesmo tempo.

DESCRIÇÃO

Faça a contagem em times de dois jogadores – um leitor e um falante. O leitor começa a ler silenciosamente alguma história ou artigo de um livro ou revista, enquanto o falante relata algum incidente ou experiência passada diretamente para o leitor. O leitor deve colocar o FOCO em estar aberto tanto para o que está lendo como para aquilo que o falante está lhe contando. Antes de trocar os papéis, o leitor conta para o falante o que leu e ouviu.

INSTRUÇÃO

Nenhuma.

AVALIAÇÃO

O leitor consegue se lembrar de tudo o que seu parceiro disse? O leitor consegue lembrar-se mais daquilo que leu ou daquilo que seu parceiro estava falando?

NOTAS

1. Esse exercício pode ser feito com pares trabalhando simultânea ou individualmente.
 2. Para jogadores inexperientes, sugere-se que o assunto da leitura seja mantido leve e razoavelmente fácil. Pode se tornar mais difícil e técnico na medida em que os jogadores adquiram confiança e habilidade.
 3. Para mais informações, veja o Manual.
-

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo Tradicional

Jogo com Estímulos Múltiplos

Jogo de Ouvir-Escutar

Jogo para Leitura

Jogo Sensorial

PREPARAÇÃO

Introdutório: *Quanto Você Lembra?* (A90)

Jogadores na platéia.

FOCO

Manter simultaneamente duas conversas separados – falar com um jogador enquanto ouve o outro.

DESCRIÇÃO

Três jogadores sentados. Um jogador (A) é o centro, os outros (B e C) sentam-se a cada lado de A

lado	centro	lado
B	A	B

Os jogadores de cada lado (B e C) escolhem um tema e envolvem o jogador do centro em uma conversa como se o jogador do outro lado não existisse. O jogador do centro deve conversar sobre ambos os lados, sendo fluente em ambas as conversas (respondendo e iniciando quando necessário), sem excluir nenhum dos dois jogadores dos dois lados. Com efeito, o jogador do centro mantém uma conversa sobre dois assuntos. Os jogadores dos dois lados conversam apenas com o jogador do centro (A). Não deve ser feita nenhuma tentativa para ouvir ou entrar na conversa com o jogador do outro lado. Faça rodízio até que cada jogador tenha sido o jogador do centro. Para manter o desafio, perguntas simples como *O que você acha de...?* ou *Você gosta de...?* devem ser evitadas.

INSTRUÇÃO

Fale e ouça ao mesmo tempo! Continue falando! Jogue o jogo! Deixe que as conversações prossigam livremente! Compartilhe sua voz! Tome o seu tempo! Não faça perguntas! Não dê informações! Não se volte para um parceiro até que esteja realmente se dirigindo a ele! Fale e ouça ao mesmo tempo!

AVALIAÇÃO

Os jogadores evitaram fazer perguntas? O jogador A parou de ouvir um dos jogadores enquanto estava falando com o outro? Os jogadores dos lados entraram na conversa um do outro? O jogador do centro também deu início à conversa? Os jogadores atingiram o âmago de suas conversações separadas?

NOTAS

1. Faça rodízio com os jogadores, dando a instrução *Próximo!* Novos jogadores, um de cada vez, levantam-se e sentam-se em um dos lados, empurrando o jogador que ali estava para o centro, o do centro para o lado oposto e o jogador que estava no lado oposto para fora do jogo.
2. Quando o tempo é limitado, divida o grupo em jogadores e jogadores na platéia. Então subdivida os jogadores em times de três. Todos os times se espalham e ocupam o espaço na área de jogo para jogar *Conversa em Três* simultaneamente, sendo que os jogadores na platéia reúnem-se em torno de cada grupo para observar e fazer avaliações. Na metade do período, troque os grupos.
3. Perguntas simples sobre opiniões pessoais e informação são desencorajadas, já que elas criam um espaço de tempo para o jogador do centro, o que gera duas conversações separadas em lugar de duas conversações a serem mantidas simultaneamente.
4. *Conversação com Envolvimento (Improvisação para o Teatro*, p. 69) oferece uma variante de *Conversação em Três Vias*, na qual os jogadores (do centro e dos lados) acrescentam Onde, Quem e O Quê às regras acima descritas, jogando a partir dessa estrutura.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo de Ouvir-Escutar

Jogo com Estímulos Múltiplos

Comunicação: Familiaridade e Flexibilidade com Palavras

Comunicação: Falando-Diálogo

Jogo Sensorial

PREPARAÇÃO

Introdutório: *Vocabulário* (A89)

Grupo todo.

FOCO

Escrever sobre três assuntos diferentes ao mesmo tempo.

DESCRIÇÃO

Grupo todo, sentado em mesas ou carteiras. Cada jogador divide um pedaço grande de papel em três colunas, marcando-as I, II e III, respectivamente, com o nome de um assunto diferente no alto de cada coluna. Quando o instrutor fala o número de determinada coluna, o jogador imediatamente (sem pausa) começa a escrever sobre o assunto daquela coluna. Quando o número de outra coluna é chamado, o jogador pára (mesmo no meio da palavra) e imediatamente começa a escrever sobre o assunto daquela coluna. O coordenador deve alternar as colunas randomicamente e quando o jogo tiver terminado o jogador deve possuir um papel com três diferentes ensaios ou histórias, ainda que não necessariamente completas.

INSTRUÇÃO

Um! Três! Dois! Um! Dois! Três! Não faça pausa para terminar a frase! Vá direto para a outra coluna! Continue escrevendo! Não faça força para escrever corretamente as palavras! Não faça força para fazer letra bonita!

AValiação

Nenhuma.

NOTAS

1. *Escrever em Três Vias* deve produzir crises ou momentos de desequilíbrio no qual o organismo só pode responder de imediato e com liberdade.
2. Você verá que esse jogo é ótimo para incorporar necessidades curriculares, escolhendo três tópicos com os quais os alunos estão trabalhando, pedindo para que escrevam sobre esses tópicos.
3. Ao iniciar o trabalho com esse exercício, procure não apressar os alunos, mas também não vá de forma tão lenta a ponto de abrir espaços de tempo através dos quais os medos de escrever e soletrar se tornam censores do conteúdo. Depois de terminado o tempo do jogo, é possí-

vel dar um tempo adicional para fazer a edição de ortografia e reescrever com letra caprichada os produtos finais.

4. Variante: as mesmas três colunas em um pedaço de papel grande; três tópicos escolhidos, um para cada coluna. Os jogadores fazem desenhos em uma das colunas, sobre um dos tópicos. A cada vez que aquela coluna é chamada, eles fazem desenhos. As outras duas colunas continuam sendo utilizadas para escrever.
5. Variante: usando apenas duas colunas no papel, dite duas cartas ao mesmo tempo sobre dois assuntos diferentes. Acrescente novos assuntos na medida em que a capacidade dos jogadores aumenta.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo com Estímulos Múltiplos

Comunicação: Familiaridade e Flexibilidade com Palavras

Comunicação: Escrever

Jogo para Leitura

PREPARAÇÃO

Grupo todo.

FOCO

Desenhar três imagens diferentes ao mesmo tempo.

DESCRIÇÃO

O grupo todo permanece sentado em mesas e carteiras, sendo que cada jogador tem um lápis para desenhar ou lápis de cera e três folhas de papel, marcadas com I, II e III respectivamente. Cada jogador escolhe três objetos simples a serem desenhados (pessoa, carro, árvore) e define um deles para cada folha de papel. Quando o instrutor chama um número, o jogador imediatamente começa a desenhar o objeto na página do número chamado. Quando outro número é chamado, o jogador pára (mesmo que esteja no meio de um traço) e imediatamente começa a desenhar o objeto na página do número chamado. O instrutor deve modificar o número da página para frente e para trás randomicamente. Ao final de um certo tempo, os jogadores devem ter três desenhos diferentes, sendo que eles não estão necessariamente completos.

INSTRUÇÃO

Um! Dois! Um! Três! Não faça pausa! Vá direto à página chamada! Continue desenhando! Dois! Três! Um!

AValiação

Nenhuma.

NOTAS

1. Os assuntos a serem desenhados podem ser tornados mais desafiadores: a) assuntos que exijam mais de um objeto (uma floresta, um supermercado, um pátio de fazenda) ou b) assuntos com tema específico (natureza morta, tempestade, corrida de barco a vela).
2. Da mesma forma como em *Escrever em Três Vias* (A92) passar rapidamente de um assunto para outro evita pensamento ambivalente (espaço de tempo) – *Devo ou não devo?* As hesitações são superadas quando as regras do jogo exigem um manuseio imediato do material.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Comunicação: Desenho

Jogo com Estímulos Múltiplos

PREPARAÇÃO

Aquecimento: *Sentindo o Eu com o Eu* (A2)

Introdutório: *Extensão da Audição* (A4)

Grupo todo.

FOCO

Identificar um objeto pelo ouvido

DESCRIÇÃO

Todos os jogadores fecham os olhos enquanto o coordenador bate distintamente três vezes em algum objeto na sala e depois se distancia dele sem fazer ruído. O coordenador avisa os jogadores quando abrir os olhos e pede para um deles nomear o objeto. Se esse jogador errar, outro pode ser escolhido. Caso todos estejam confusos, o coordenador pede para que fechem os olhos novamente e repete as batidas.

INSTRUÇÃO

Nenhuma.

AVALIAÇÃO

Nenhuma.

NOTAS

1. Esse jogo é um jogo tradicional infantil, utilizado aqui como aquecimento para *Quem Está Batendo? #1* (A95)
2. Caso as crianças fiquem espiando, lembre-as que esse é um jogo de ouvir.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo Tradicional

Aquecimento Silencioso

Jogo de Ouvir-Escutar

Jogo Sensorial

PREPARAÇÃO

Jogadores na platéia.

FOCO

Mostrar Onde, Quem, O Quê por meio da batida.

DESCRIÇÃO

Um jogador permanece fora da vista da platéia e bate na porta. O jogador deve comunicar Quem está batendo, por Que está batendo, Onde, a hora do dia, a temperatura etc. Alguns exemplos são um policial de noite; um namorado rejeitado na porta da namorada; um mensageiro do rei; uma criança muito nova em um banheiro.

INSTRUÇÃO

Compartilhe a sua batida! Tente novamente! Intensifique-a! Deixe que o som da batida ocupe o espaço! Ouça/encontre o som no espaço! Ponha toda atenção corporal no som físico!

AValiação

Quem está batendo? Em que porta? A que hora do dia? Por que?

NOTAS

1. Durante a avaliação, o coordenador descobrirá que muitos observadores não sabem as circunstâncias exatas, o Onde, Quem e O Quê da batida. Agora que todos as conhecem, peça para o jogador repetir a batida. Os observadores irão ouvir com maior intencionalidade e perceber a comunicação de forma mais clara agora, quando não necessitam adivinhar.
2. Repetir a batida depois da avaliação mantém os jogadores na platéia como parte do jogo e envolvidos com o que os outros jogadores estão fazendo.
3. Algumas questões durante a avaliação podem permanecer não respondidas mas elas trazem novos *insights* ao serem colocadas para os alunos.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo de Ouvir-Escutar

Teatro: Onde, Quem, O Quê

Comunicação Não-Verbal

Jogo Sensorial

PREPARAÇÃO

Grupo todo.

DESCRIÇÃO

Os jogadores sentam-se em círculo, voltados para o centro e iniciam batendo palmas ritmadamente. Sorteia-se um jogador para ser o menininho que dará voltas em torno dos parceiros sentados em círculo. Ele vai abandonar, no chão, atrás de um dos parceiros na roda, um objeto qualquer (geralmente um objeto leve que não faça muito barulho, como um lenço). O menininho age dissimuladamente, não deixando que o parceiro, atrás de quem foi abandonado o objeto, perceba. Quando o objeto é *abandonado* atrás de um dos jogadores na roda, todos os parceiros aceleram o ritmo das palmas. Não vale falar. Só o ritmo acelerado das palmas indica que o objeto já foi *abandonado*. Quando o objeto for percebido, o jogador na roda levanta, pega o objeto e tenta alcançar o menininho antes que esse tenha dado uma volta completa no círculo e tenha se sentado no lugar que antes lhe pertencia. Se o jogador atrás de quem foi *abandonado* o objeto conseguir alcançar o menininho antes que este se sente no lugar que ocupava na roda, devolve-lhe o objeto para que o menininho faça nova tentativa. Caso o menininho não seja alcançado, senta-se no lugar anteriormente ocupado pelo jogador que o perseguia e o jogo continua com o jogador que estava sentado na roda no papel de menininho.

INSTRUÇÕES

Nenhuma.

AVALIAÇÃO

Nenhuma.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo Tradicional

Aquecimento Ativo

Comunicação: Agilidade Verbal

* O jogo tradicional americano foi substituído por esse jogo tradicional brasileiro. (N. da T.)

PREPARAÇÃO

Grupo todo ou jogadores na platéia.

FOCO

Não-verbalizar o assunto da conversação.

DESCRIÇÃO

Grupo todo. Dois jogadores entram em acordo sobre um tópico secreto de conversação. Iniciam discutindo o tópico na presença de outros jogadores. Não devem fazer afirmações falsas, embora procurem ocultar o assunto dos outros jogadores. Os outros jogadores não devem fazer perguntas ou adivinhar o tópico em voz alta mas sim participar da conversação quando acreditam conhecer o assunto. O primeiro jogador pode desafiar aqueles que entraram no jogo que, se estiverem corretos, podem permanecer no jogo. Caso esteja incorreto, o jogador deve voltar, estando fora em uma terça parte (como no jogo teatral *Fantasma* (A78)). Os jogadores podem eventualmente participar da conversação por algum tempo sem despertar suspeita ou serem desafiados. O jogo é realizado até que todos os jogadores estejam dentro ou fora.

INSTRUÇÃO

Compartilhe sua voz! Não faça perguntas! Não faça adivinhações!

AValiação

Os jogadores fizeram afirmações falsas? Qual era o assunto?

NOTAS

1. Esse jogo tradicional pode ser utilizado como aquecimento para aqueles exercícios que buscam trazer os jogadores para participar de diálogos: *Debate em Contraponto #1, #2 e #3* (C10, 11 e 12) e *Conversação em Três Vias* (A91).

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Jogo Tradicional

Aquecimento Silencioso

Jogo de Ouvir-Escutar

Comunicação: Familiaridade e Flexibilidade com Palavras

Comunicação: Falando-Diálogo

Comunicação: Escrever

Jogo para Leitura

Jogo Sensorial

PREPARAÇÃO

Introdutório: *Iluminando* (A97)

Jogadores na platéia.

FOCO

Envolvimento com a atividade imediata até que o Quem seja conhecido.

DESCRIÇÃO

Grupo grande ou times numerosos. Um jogador voluntariamente deixa a sala enquanto o grupo decide Quem será esse jogador: por exemplo: líder de sindicato; cozinheiro no Vaticano; diretor de escola etc. – é ideal que seja alguém que é comumente cercado por muita atividade ou vida institucional. Pede-se que o primeiro jogador volte e fique sentado na área de jogo enquanto os outros se relacionam com o Quem e se envolvem com uma atividade apropriada até que o Quem seja conhecido.

INSTRUÇÃO

Não faça adivinhações! Não assuma nada! Relacione-se com aquilo que está acontecendo! Entre em contato com um parceiro! Não faça perguntas! Quem você é ficará claro! Outros jogadores, não dêem pistas! Não façam referências ao passado! Mostrem! Não contem! Sem ter pressa! Esperem!

AValiação

O jogador tentou adivinhar o Quem ou esperou até que fosse comunicado através da relação? Jogador, você concorda? Você apressou a descoberta?

NOTAS

1. A parte mais difícil de *Quem Sou Eu?* é evitar que o primeiro jogador que não sabe Quem ele é transforme o jogo em uma adivinhação e que os outros evitem dar pistas. É difícil compreender que o Quem irá emergir quando os jogadores estão abertos (esperando) para aquilo que está acontecendo e envolvidos com a atividade imediata (Aqui, Agora!)
2. Escolher personalidades famosas ou personagens históricas deve ser evitado até que o grupo se familiarize com o exercício.
3. O exercício alcança seu final natural quando o jogador que não sabe Quem ele é mostra através de palavras e ações Quem ele é. Os jogado-

res podem, no entanto, continuar a cena quando o Quem ficar conhecido – um evangelista pode continuar a exortar o grupo na atividade de convertê-los etc.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Teatro: Quem (Personagem e/ou Relacionamento)

Mostrar, Não Contar

PREPARAÇÃO

Introdutórios: *Sentindo o Eu com o Eu* (A19) e *Visão Periférica* (A53).
Grupo todo.

FOCO

Em estender a visão

DESCRIÇÃO

Os jogadores permanecem sentados em silêncio nas carteiras, em não-movimento, abertos para receber a instrução.

INSTRUÇÃO

Percebam vocês mesmos sentados em suas carteiras! Percebam o espaço à sua volta! Agora deixem que o espaço perceba vocês! Permaneçam sentado em não-movimento! Balancem suas cabeças! Deixem que o peso da cabeça execute o movimento! Não o corpo! Deixem os ombros à vontade! Você fica de fora! Deixem que sua cabeça se movimente em círculo! Agora deixem que suas cabeças rolem para a esquerda e movimentem seus olhos tão longe para a esquerda quanto possível! Enviem seu olhar ainda mais para a esquerda! Agora para a direita! Façam com que seus olhos se movimentem o mais longe possível para a direita! A cabeça para a frente sobre o peito! Movimentem os olhos para baixo rolando a cabeça sobre o peito! Agora deixem os olhos acompanharem tão longe para trás quanto possível! Enviem o olhar ainda mais para trás! (Repita cada uma das direções duas ou três vezes.)

AValiação

Nenhuma.

NOTAS

1. *Sentindo o Eu com o Eu* (A19) também é um aquecimento básico que pode ser usado a qualquer momento para diminuir a fadiga.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Aquecimento Silencioso

Revigoramento

Jogo de Olhar-ver

Jogo Sensorial

PREPARAÇÃO

Coordenador: Leia "Fora da Mente! No Espaço!" (Manual, p. 57).

Introdutórios: *Jogo de Bola #1 e #2* (A9 e A10) e *Cabo de Guerra* (A12)
Jogadores na platéia.

FOCO

Dar lugar aos objetos no espaço.

DESCRIÇÃO

(Coloque uma cadeira na área de jogo) *Todos vocês sabem que uma cadeira, sendo sólida* (levantando-a), *visível* (girando-a) *e feita de uma substância particular* (batendo-a) *exige que prestemos atenção a ela. Nós podemos ver essa cadeira! Mesmo que não pudéssemos ver essa cadeira, não poderíamos atravessá-la* (experimentando atravessar a cadeira). *A cadeira ocupa espaço* (sentando-se na cadeira). *Essa cadeira está no espaço ou na minha cabeça?* (Obviamente está no espaço.) *Já houve um momento em suas vidas em que a cadeira estava em suas cabeças e não no espaço? Quando vocês não a viram e ela caiu no chão?* (Muitos jogadores terão visto isso acontecer ou passaram por essa experiência.) Com exceção de cadeiras reais utilizadas minimamente como suporte real, todos os objetos necessários ou exigidos para os jogos teatrais serão tornados presentes através da substância do espaço. Todos os jogadores respeitam o espaço invisível que o objeto no espaço ocupa, como se fosse um objeto real. *Veja os objetos no espaço, fora da cabeça!* (Demonstre os objetos no espaço.)

Exemplo de demonstração: Caminhe para uma escrivaninha (feita de espaço) e abra uma gaveta na escrivaninha, tirando uma caneta (espaço). Escreva sobre uma folha de papel (espaço) sobre o tampo da escrivaninha. Vá em direção a uma janela, abrindo-a etc. etc. Depois que o coordenador ou um jogador escolhido tiverem usado cada um dos objetos acima, pergunte para os jogadores na platéia: *O objeto estava no espaço ou na minha cabeça?*

AVALIAÇÃO

Nenhuma.

NOTAS

1. Caso você se sinta desconfortável, peça para dois alunos fazerem a demonstração. Um propõe um objeto. O segundo o usa. O segundo

propõe um objeto. O primeiro o usa. Avaliação depois de cada proposta: O objeto estava na cabeça ou no espaço? Os objetos no espaço ocupam tanto espaço quanto uma cadeira real? O uso do objeto no espaço irá revelar isso para a platéia.

2. Cadeiras: a menos que possamos levitar, cadeiras ou bancos reais devem ser usadas como sofás, camas e cadeiras reais nos jogos teatrais. No entanto, sugerimos que camas sejam feitas com apenas uma cadeira e não uma fileira delas. O coordenador pode demonstrar: Sente-se em uma cadeira, estique as pernas à sua frente e deslize lentamente para a frente na cadeira enquanto deixa seus pés repousarem naturalmente no solo. Acenda uma luz (*espaço*) ao lado da cama; puxe as cobertas (*espaço*) sobre seu corpo etc. etc.
3. *Revezamento do Onde #1 e #2* (B3 e B4) podem ser usados para introduzir o Onde (lugar ou cenário) em lugar das *Plantas Baixas e Direções de Cena* (B7).

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Teatro: Onde (Cenário e/ou Ambiente)

Objeto no Espaço: Tornando Visível o Invisível

Comunicação Não-Verbal

PREPARAÇÃO

Introdutórios: *Acréscitar uma Parte (A47) e Demonstração do Onde (B2)*
Jogadores na platéia.

FOCO

Mostrar o Onde e todos os objetos nesse Onde.

DESCRIÇÃO

Faça a contagem em grandes times de dez a quinze jogadores. Cada time entra em acordo sobre um Onde. O primeiro jogador vai para a área de jogo e encontra um objeto no espaço, que pode ser parte do Onde escolhido, e sai. Cada jogador estabelece contato sucessivamente com todos os objetos no espaço já colocados e depois acrescenta outro objeto relacionado com o Onde. Por exemplo: o primeiro jogador encontra uma pia; o segundo jogador lava suas mãos e, usando uma toalha, encontra um gancho. O próximo jogador abre uma porta (objeto no espaço) e assim cada jogador completa sua tarefa e sai antes da entrada de outro jogador.

INSTRUÇÃO

Primeiro jogador, procure não pré-planejar seu objeto! FOCO no Onde! Encontre o objeto no espaço da cena! Parceiros, procurem tomar o seu tempo para ver o objeto aparecer no espaço! Entrem em contato com todos os objetos colocados anteriormente! Usem todos os objetos no Onde! Vejam todos os objetos no espaço! Tirem da cabeça! Aquilo que precisavam irá aparecer!

AVALIAÇÃO

Jogadores na platéia, onde eles estavam? Os objetos estavam no espaço ou na cabeça dos jogadores? E como foi com o (um dos objetos que os jogadores *encontraram*) – todos os jogadores entraram em contato com o mesmo objeto? Jogadores, vocês concordam com a platéia?

NOTAS

1. Caso persista o pré-planejamento dos objetos, modifique as regras de forma a não haver acordo de grupo sobre um Onde específico. Deixe que o Onde surja a partir do O Quê (atividade) de forma que os jogadores então descubram e/ou encontrem os objetos no espaço. Surpresa!
2. Adereços de mão não contam como objetos de cenário. Por exemplo,

um jogador usa uma toalha real (adereço de mão) pendurando-a num gancho (objeto no espaço). O próximo jogador não necessita usar a toalha, mas entra em contato com o gancho.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Teatro: Onde (Cenário e/ou Ambiente)

Objeto no Espaço: Tornando Visível o Invisível

Comunicação Não-Verbal

PREPARAÇÃO

Introdutório: *Onde #1* (B3).

Jogadores na platéia.

FOCO

Onde escolhido e na relação com os parceiros através dos objetos no Onde.

DESCRIÇÃO

Grupos grandes de dez a quinze jogadores entram em acordo sobre o Onde. O primeiro jogador entra na área de jogo focalizando o Onde, encontra um objeto e o utiliza. O segundo jogador entra, se relaciona e interage com o primeiro jogador e utiliza o objeto que o primeiro jogador propos. O diálogo, se necessário, deve ser compartilhado com os jogadores na platéia. O primeiro jogador sai. O segundo jogador encontra outro objeto. O terceiro jogador entra, se relaciona de alguma forma com o segundo jogador, utiliza ou estabelece contato com os objetos #1 e #2. O segundo jogador sai. O terceiro jogador encontra um objeto. O quarto jogador entra, se relaciona com o terceiro jogador, utiliza os objetos #1, #2 e #3. O terceiro jogador sai. O quarto jogador acrescenta um objeto, e assim por diante. O contato ou a utilização dos objetos pode acontecer a qualquer momento. Muitas vezes essa utilização nasce da interação (relacionamentos).

INSTRUÇÃO

FOCO no Onde! Primeiro jogador, deixe que o objeto apareça! Veja-o no espaço! Tire-o da cabeça! Segundo jogador, saiba Quem você é ao entrar! Entre em contato com o objeto do primeiro jogador! No espaço! Tire da cabeça! FOCO em Onde você está! Primeiro jogador, saia depois que tiver entrado em contato com o seu objeto! FOCO no Onde e deixe que seu objeto apareça! Terceiro jogador, saiba Quem você é ao entrar no jogo!

AValiação

Os jogadores mantiveram o FOCO no Onde? Quantos tinham personagens definidos ao entrar no Onde? Os objetos estavam no espaço ou na cabeça dos jogadores? Jogadores, vocês concordam com a platéia?

NOTAS

1. Os jogadores podem falar em Blablação ao se relacionarem uns com os outros.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Teatro: Onde (Cenário e/ou Ambiente)

Objeto no Espaço: Tornando Visível o Invisível

Comunicação Não-Verbal

PREPARAÇÃO

Grupo todo.

FOCO

Movimentar-se sem quebrar as regras do jogo.

DESCRIÇÃO

Os jogadores formam um círculo em pé. Qualquer jogador pode iniciar um movimento. Se algum jogador estiver se movendo, todos os outros jogadores devem sustentar (ficar sem fazer movimento). Qualquer jogador pode fazer um movimento a qualquer momento, mas deve sustentar, caso outro jogador inicie outro movimento. Os sons podem ser considerados movimentos, caso o grupo concorde com essa regra adicional.

INSTRUÇÃO

Sustente seu movimento – pronto para continuar a fluência de seu movimento quando aparecer a oportunidade! Sustente enquanto um outro jogador se move!

AValiação

Nenhuma.

NOTAS

1. A instrução *Sustente!* deve ser usada no lugar de *Congele!*. Congelar significa parada total. Sustentar significa esperar para se mover tão logo seja possível.
-

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Aquecimento Ativo

Jogo de Olhar-Ver

Jogo Sensorial

PREPARAÇÃO

Aquecimento: *Dar e Tomar* (B5)

Jogadores na platéia.

FOCO

Ouvir/escutar com o parceiro para saber quando dar e tomar.

DESCRIÇÃO

(Duas mesas, com duas cadeiras cada uma, são muito úteis para este exercício.) Divida o grupo em times de quatro. Cada time de quatro subdivide-se em times de dois. Cada subtime (cada um sentado em uma mesa) mantém uma conversa separadamente. Durante a conversa cada subtime deve ouvir o outro de modo a saber quando dar e quando tomar.

Parte I: O diretor anuncia Mesa 1 e Mesa 2 até que o jogo se torne claro para ambos os subtimes. Os dois subtimes devem iniciar suas conversas ao mesmo tempo. Quando a Mesa 1 for anunciada, o subtime 1 fica difuso. Ficar difuso não é congelar. Os jogadores que estiverem na mesa fora de foco sustentam a ação, o relacionamento e a conversa silenciosamente em não-movimento, mas permanecem preparados para continuar ativamente quando chegar o momento de tomarem o foco novamente. Dê a instrução Um! Dois! etc. em ritmos variados até que os dois subtimes compreendam. Depois vá para a Parte II.

INSTRUÇÃO

Mesa 1! Mesa 2 difusa! Mantenham o relacionamento enquanto ficam difusos! Não congelem! Sinta relaxamento no não-movimento! Mesa 2! Mesa 1 fica difusa!

Parte II: Quando o ato de passar o FOCO para o outro time estiver compreendido, pede-se aos jogadores para continuarem suas conversas, dando e tomando o FOCO sem serem instruídos.

INSTRUÇÃO

Dê! Jogue o jogo! Joguem como uma unidade!

Parte III: Continuando como acima, os dois subtimes tentam tomar o FOCO do outro. O subtime que mantiver a atenção da platéia terá toma-

do o FOCO. Ambos os times colocam toda a energia em tomar o FOCO através de som, atividade etc.

INSTRUÇÃO

Tomar! Tomar! (até que o FOCO seja tomado). (A platéia saberá quando o FOCO foi tomado.)

Parte IV: Ambos os times dão e tomam o FOCO do outro, sem qualquer instrução específica.

INSTRUÇÃO

Por sua conta agora! Dar e tomar! Perceba quando tomar! Jogue o jogo!

AValiação

Subtime 1, vocês tiveram problemas para saber quando seus parceiros queriam dar? Platéia, vocês poderiam dizer quando um dos membros do subtime não queria dar e o outro queria? Jogadores, vocês tomaram o foco na Parte IV antes que o outro time tivesse dado? Outro time, vocês concordam? Platéia, vocês concordam?

NOTAS

1. Se desejar, peça para os jogadores entrarem em acordo sobre um Onde, Quem e O Quê (dois amigos decidindo sobre uma festa em um restaurante, por exemplo).
2. Os jogadores nos subtimes devem aprender a dar e tomar como se fossem um só grupo. Isto desenvolve habilidades de enviar e receber num nível não-verbal.
3. Use *Dar e Tomar* como instrução em outros jogos, quando os jogadores estiverem se movimentando e falando todos ao mesmo tempo, sem ouvir uns aos outros.
4. Veja *Duas Cenas*, em *Improvisação para o Teatro*, pp. 144-147, no qual está a descrição original do exercício.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Comunicação Não-Verbal

Comunicação: Ressonância na Fala

Teatro: Clareando o Quadro de Cena; Marcação Autodirecionada

Jogo de Ouvir-escutar

Espelho/Siga o Seguidor

Comunicação: Agilidade Verbal

Jogo Sensorial

Tempo Presente/Aqui,Agora!

PREPARAÇÃO

Coordenador: Veja as Notas 2 e 3 abaixo antes de apresentar essa demonstração extremamente simplificada.

Jogadores na platéia.

FOCO

Seguir direções de cena e estabelecer relação com uma planta baixa.

DESCRIÇÃO

Deve-se estabelecer um palco na sala, aberto para a visão da platéia com uma lousa que possa ser visto facilmente tanto da posição do palco como da platéia. Desenhe as dimensões do palco na lousa e aponte as direções de cena (veja Notas). O grupo todo entra em acordo sobre o Onde (cozinha, sala de aula etc.) Cada jogador sugere um item para o Onde que o coordenador acrescenta à planta baixa, utilizando símbolos apropriados (veja Notas). Quando a planta baixa estiver completa, o coordenador chama jogadores individuais, um por vez, para assumir uma posição específica na área do palco, ou seja, boca de cena, à direita. Uma vez naquela posição, o jogador consulta a planta baixa e nomeia todos os itens que estão à sua volta naquela posição.

INSTRUÇÃO

(De acordo com as necessidades do jogo.) Por exemplo: João, você quer que a televisão fique no fundo do palco, à direita? Vocês todos concordam que o Onde está completo? Maria, vá para o centro do palco! Consulte a planta baixa! Saia pela esquerda do palco!

AVALIAÇÃO

(Surgirá quando os jogadores estiverem nas posições no palco) Você está vendo uma cadeira ali na planta baixa? Platéia, vocês concordam?

NOTAS

1. Se o tempo for limitado, peça para muitos jogadores irem para o palco ao mesmo tempo.
2. As direções de cena são sempre dadas a partir do ponto de vista dos jogadores no palco. Portanto, se um jogador sair pelo palco à *direita*, as direções se referem à direita do ator que está de frente para a platéia. As cinco direções básicas diagramadas (verso) foram combinadas para dar mais especificidade às direções de cena – *Vá para o*

fundo do palco à direita! Fundo do palco à esquerda! Boca de cena à esquerda! À direita do centro! etc.

3. Símbolos para plantas baixa comumente usados estão relacionados (abaixo). Fique livre para simplificar ou acrescentar outras que seu grupo necessite.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA

Teatro: Onde (Cenário e/ou Ambiente)

Demonstrações de Direções de Cena

